

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN FÍSICA**



**LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA
AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. HIPÓLITO UNANUE-
OBAS-2021**

**LINEA DE INVESTIGACIÓN:
Aprendizajes Pertinentes y de Calidad**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**TESISTA:
LEÓN CIPRIANO, Liberato**

**ASESOR:
Dr. Rojas Flores, Agustín Rufino**

HUÁNUCO – PERÚ

2022

Dedicatoria

A Jesús supremo maestro fuente de inspiración y sabiduría.

A mi hijo Thiago Edilberto León Terezo, que con su inocencia me impulsa a seguir adelante.

A mis padres, el señor Edilberto y la señora Toribia, por su apoyo y comprensión y el ejemplo que me brindaron para formarme como profesional.

Liberato

Agradecimiento

- A Dios por hacerme sentir segura de mí mismo y haber desarrollado mi confianza que con su ayuda divina logre superar muchos desafíos en mi formación profesional.
- Agradezco a mis padres por la guía orientación que recibo constantemente, y por la fortaleza que me brindan en los desafíos en el proceso durante mi formación profesional.
- A mi asesor Dr. Agustín Rufino Rojas Flores, por la labor perseverante, profesional de calidad y el buen desempeño durante el desarrollo de la tesis.
- A los niños en general porque ellos son uno de esos estímulos que me motivo para tomar la decisión a seguir en la lucha constante por alcanzar lo que deseo en la vida como persona profesional.
- A la directora y profesores de aula y quienes laboran en la I.E. N° 32231 Hipólito Unanue de Obas – 2022, por el apoyo incondicional que recibí durante la elaboración de mi Tesis, y en especial a mis queridos alumnos quienes fueron la parte central de mi tesis y me animaron a seguir buscando la mejora de calidad en su aprendizaje.

Resumen

El objetivo de la investigación es “evaluar si al aplicar los juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021”. Es una investigación experimental, en una muestra de 38 estudiantes con muestra divididos en dos grupos (control y experimental) se aplicó el Índice de Reactividad Interpersonal para determinar el nivel de empatía (toma de perspectiva, fantasía, preocupación empática y angustia personal). Los resultados son: Al evaluar la autoestima en estudiantes del grupo control, en pretest se tiene 20,0% con baja autoestima, 75,0% promedio y 5,0% en alta autoestima. Asimismo en posttest; 95,0% en promedio, y 5,0% con alta autoestima. No hay diferencia significativa entre los resultados. Y en estudiantes del grupo experimental, en el pretest se tiene 38,9% con baja autoestima, 61,1% promedio y 0,0% en alta autoestima. Asimismo en posttest; 72,2% en promedio, y 27,8% con alta autoestima. Se nota diferencia significativa. Y como conclusión se tiene que en el grupo experimental se obtuvo el valor de X^2 (9,09) mayor que el valor crítico ($X^2 c = 3,84$), lo que no ocurre con el grupo control, donde X^2 (1,50) es menor que el valor crítico ($X^2 c = 3,84$). Entonces se rechaza la hipótesis nula en el grupo experimental y se concluye que los Juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Palabras clave: Juegos, empatía, autoestima, cooperación.

Abstract

The objective of the research is "to evaluate if the cooperative games improve the self-esteem of the students of the sixth grade of primary education of the I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021". It is an experimental investigation, in a sample of 38 students with a sample divided into two groups (control and experimental) the Interpersonal Reactivity Index was applied to determine the level of empathy (perspective taking, fantasy, empathic concern and personal anguish). The results are: When evaluating self-esteem in students of the control group, in the pretest there are 20,0% with low self-esteem, 75,0% average and 5,0% with high self-esteem. Also in posttest; 95,0% on average, and 5,0% with high self-esteem. There is no significant difference between the results. And in students of the experimental group, in the pretest there are 38,9% with low self-esteem, 61,1% average and 0,0% with high self-esteem. Also in posttest; 72,2% on average, and 27,8% with high self-esteem. Significant difference is noted. And as a conclusion, the value of X^2 (9,09) greater than the critical value ($X^2 c = 3,84$) was obtained in the experimental group, which does not occur with the control group, where X^2 (1,50) is less than the critical value ($X^2 c = 3,84$). Then the null hypothesis is rejected in the experimental group and it is concluded that the cooperative games improve the self-esteem of the students of the sixth grade of primary education of the I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Keywords: Games, empathy, self-esteem, cooperation.

Índice

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Abstract	vi
Introducción	vii
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10
1.1 Fundamentos del problema de investigación	10
1.2 Formulación del problema de investigación general y específico	13
1.3 Formulación del objetivo general y específico	13
1.4 Justificación	14
1.5 Limitaciones	15
1.6 Formulación de hipótesis generales y específicas	16
1.7 Variables	16
1.8 Definición teoría y operacionalización de variables	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	18
2.1 Antecedentes	18
2.2 Bases teóricas	21
2.3 Bases conceptuales	41
2.4 bases epistemológicas	42
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	43
3.1 Ámbito	43
3.2 Población	43
3.3 Muestra	43
3.4 Nivel y tipo de estudio	44
3.5 Diseño de investigación	44
3.6 Métodos, técnicas e instrumentos	44
3.7 Validación y confiabilidad del instrumento	45
3.8 Procedimiento	45
3.9 Tabulación y análisis de datos	46
3.10 Consideraciones éticas	46
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	47

CAPITULO V. DISCUSIÓN	67
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS	70
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
ANEXOS	62
1. Matriz de consistencia	
2. Consentimiento informado	
3. Instrumentos	
4. Validación del instrumento por jueces	
NOTA BIOGRÁFICA	
ACTA DE DEFENSA DE TESIS	
AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICA	

Introducción

La investigación tiene por objetivo “Evaluar si al aplicar los Juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021”, siendo una investigación cuasiexperimental, aplicándose juegos cooperativos en sesiones de aprendizajes en el grupo experimental, cuyos resultados se compararon con las del grupo control.

El informe final de la investigación se presenta en cinco capítulos, donde en el primer capítulo se formula el problema de investigación, se plantean los objetivos y las hipótesis, se justifica la razón del estudio y se muestran las variables de estudio.

El segundo capítulo muestra el marco teórico que sustenta la investigación con antecedentes, las bases teóricas y descripción de los términos básicos.

El tercer capítulo describe la metodología que se aplicó empleada en la investigación, se plantean las hipótesis, se describen las variables, se muestra el diseño, la población y la muestra, y las técnicas e instrumentos que se han aplicado, la validación y la confiabilidad de los instrumentos, y el proceso de tabulación.

En el cuarto capítulo se presentan los resultados obtenidos, mostrando las tablas y figuras estadísticas con sus descripciones y una parte inferencial donde se realizan las pruebas de hipótesis.

En el quinto capítulo se realiza la discusión de resultados donde se contrastar los resultados con el problema, hipótesis y teorías que sustentan la investigación. Asimismo, se presentan las conclusiones e inferencias como resultados que se relacionan con los objetivos planteados en la investigación; y se complementa con las sugerencias y conclusiones, finalmente se muestran las referencias bibliográficas y anexos.

El autor

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentos del problema de investigación

En los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la IE. Hipólito Unanue del distrito de Obas se observó: dificultades en el uso de sus emociones consigo mismo, Bajo autoestima y desconocimiento del trabajo cooperativo.

Por ello se plantea la estrategia denominada “juegos cooperativos” para subsanar esa deficiencia en cuanto a la autoestima en los estudiantes.

La autoestima es el valor que el individuo atribuye a su persona y a sus capacidades. Es una forma de pensar positivamente, una motivación para experimentar diferentes perspectivas de la vida, de enfrentar retos, de sentir y actuar, que implica que los individuos se acepten, se respeten, confíen y crean en ellos mismos. La autoestima está relacionada con el valor y percepción que una persona tiene sobre sí mismo y con base en ello, se dará un lugar entre sus semejantes. La cantidad de amor propia que una persona tenga, es directamente proporcional al grado de dignidad que la misma posea.

William James, en su obra *Los principios de la psicología* define como La ciencia de la vida mental, tanto en sus fenómenos como en sus condiciones, donde los fenómenos son la experiencia consciente y las condiciones el cerebro.

Robert B. Burns considera que la autoestima es el conjunto de las actitudes del individuo hacia sí mismo. El ser humano se percibe a nivel sensorial; piensa sobre sí mismo y sobre sus comportamientos; se evalúa y los evalúa. Consecuentemente, siente emociones relacionadas consigo mismo. Todo ello evoca en él tendencias conductuales dirigidas hacia sí mismo, hacia su forma de ser y de comportarse, y hacia los rasgos de su cuerpo y de su carácter, y ello configura las actitudes que, globalmente, llamamos autoestima. Por lo tanto, la autoestima, para Burns, es la percepción evaluativa de uno mismo, en sus propias palabras indica que: “la conducta del individuo es el resultado de la interpretación peculiar de su medio, cuyo foco es el sí mismo”. Investigadores como Coopersmith (1967), Brinkman et al. (1989), López y Schnitzler (1983), Rosemberg y Collarte, si bien exponen conceptualizaciones de la autoestima

diferentes entre sí, coinciden en algunos puntos básicos, como que la autoestima es relevante para la vida del ser humano y que constituye un factor importante para el ajuste emocional, cognitivo y práctico de la persona.

Agrupando las aportaciones de los autores citados, se obtendría una definición conjunta como la siguiente: La autoestima es una competencia específica de carácter socio afectivo que constituye una de las bases mediante las cuales el sujeto realiza o modifica sus acciones. Se expresa en el individuo a través de un proceso psicológico complejo que involucra a la percepción, la imagen, la estima y el auto concepto que éste tiene de sí mismo. En este proceso, “la toma de conciencia de la valía personal se va construyendo y reconstruyendo durante toda la vida, tanto a través de las experiencias vivenciales del sujeto, como de la interacción que éste tiene con los demás y con el ambiente” (Miranda,2005,p.67)

Los bebés no se ven a sí mismos de un modo positivo o negativo. No piensan, “Soy genial” cuando eructan fuerte, ni se preocupan porque los pañales hacen que sus piernas se vean raras. En cambio, las personas que los rodean los ayudan a desarrollar la autoestima. ¿Cómo? Al alentar al bebé cuando aprende a gatear, caminar o hablar. A menudo les dicen, “Buen trabajo. Bien hecho”. O pueden tan solo sonreír y verse orgullosas. Cuando las personas cuidan bien de un bebé, eso también lo ayuda a que se sienta amado y valioso.

A medida que los niños crecen, pueden tener un papel más importante en el desarrollo de su propia autoestima. Trabajar arduamente para terminar un proyecto o una tarea, obtener una calificación más alta en un examen de matemáticas o presentarse a una prueba para un nuevo deporte son todas cosas que pueden ser motivo de orgullo para los niños. Algunos niños no son muy atléticos, pero pueden leer bien, saber cómo hacer trucos de magia, ser realmente buenos amigos o brindar ayuda a otras personas, todos logros que los ayudan a sentirse bien con ellos mismos.

La familia de un niño y otras personas en su vida, como entrenadores, maestros y compañeros de clase también pueden reforzar la autoestima. Pueden ayudar a que un niño descubra cómo hacer las cosas o advierta sus buenas cualidades. Pueden creer en el niño y ayudarlo a que lo intente nuevamente cuando algo no resulta bien la primera vez. Parte del aprendizaje de los niños es verse a sí

mismos de un modo positivo, sentirse orgullosos de lo que han hecho y estar seguros de que hay mucho más que pueden hacer.

La sociedad nos abre perspectivas de vida, muchas veces con un permanente estado de interdependencia en el cual todos nos necesitamos mutuamente, y lo que uno hace afecta a los demás de distintas maneras. En virtud de que no es posible vivir y realizarse sino a través de la relación social, es fácil intuir que necesitamos aprender a relacionarnos para obtener y brindar más y mejores beneficios para todos. Sin embargo, no todo es tan sencillo, ya que cada quien se relaciona con los demás desde su nivel de conciencia, desde su equilibrio o su desorden interior, desde su manera particular de experimentar la vida e interpretarla; desde lo que aprendió y reforzó con el tiempo; es decir, desde su Autoestima.

La autoestima juega un papel muy importante en la vida de las personas, ya que es el sistema fundamental por el cual se ordenan las experiencias, refiriéndolas al "YO" personal, las líneas conformadoras y motivadoras de la personalidad, que la sustentan y le dan sentido, pues, es ésta la que constituye el núcleo básico para el desarrollo de la existencia. La autoestima es adquirida y se genera como resultado del desarrollo de cada persona, siendo el fruto de una larga y permanente secuencia de acciones y pasiones que se van configurando en el transcurso de la vida.

En la institución educativa Hipólito Unanue-Obas, al hacer el diagnóstico, se puede observar en los estudiantes lo siguiente: manifiestan poca confianza en si misma, no manifiestan adecuadamente los sentimientos a otras personas, no sienten seguridad en las acciones que realizan, no sienten una disposición adecuada de la vida, son irresponsables en las actividades que realizan, en sus relaciones prima la inarmonía, carecen de un propósito definido, no muestran autonomía, es así que estimamos que si sigue latente esta situación, se puede asumir que en futuro se tendrá bajo desarrollo de autoestima, por lo que es necesario evaluarlo y controlarlo, con actividades que permitan mejorarlo una vez conocida la prevalencia y relaciones de los factores intervinientes.

1.2 Formulación del problema de investigación general y específico

1.2.1. Problema General.

¿Qué efecto tendrá al aplicar los Juegos cooperativos en la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021?

1.2.2. Problemas Específicos.

P1: ¿Qué efecto tendrá al aplicar los juegos cooperativos mejoran la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021?

P2: ¿Qué efecto tendrá al aplicar los juegos cooperativos mejoran la dimensión “social pares” de la autoestima en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021?

P3: ¿Qué efecto tendrá al aplicar los juegos cooperativos mejoran la dimensión “hogar padres” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021?

P4: ¿Qué efecto tendrá al aplicar los juegos cooperativos mejoran la dimensión “escuela” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021?

1.3 Formulación del objetivo general y específico

1.3.1. Objetivo general.

Evaluar si al aplicar los Juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

1.3.2. Objetivos Específicos.

O1: Determinar si los juegos cooperativos mejoran la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

O2: Estimar si los juegos cooperativos mejoran la dimensión “social pares” de la autoestima en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

O3: Conocer si los juegos cooperativos mejoran la dimensión “hogar padres” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

O4: Calcular si los juegos cooperativos mejoran la dimensión “escuela” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

1.4 Justificación

La investigación se desarrolla en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación y la Ley Universitaria vigente.

En el campo educativo existe una diversidad de problemas siendo uno de los más frecuentes en la población estudiantil, la dificultad que tienen los estudiantes para adaptarse a la situación en donde nos encontramos enfrentando la pandemia, sobre todo a los cambios que experimenta en el ámbito personal, familiar, educativo y social, porque se desconoce entre otros factores importantes, las habilidades emocionales que posee. Se ha observado en muchos estudiantes conductas de apatía, desánimo, rebeldía e incluso baja concentración en sus estudios, esto a la vez se ve influenciado por un manejo inadecuado de sus emociones que muchas veces les acarrea dificultades para resolver problemas con sus compañeros o interactuar de manera correcta en su medio, limitándose a la vez en aceptarse con sus fortalezas y debilidades.

Los profesores, centrados en la enseñanza, evaluación y valoración de los resultados de los estudiantes, influyen de alguna manera mejorar su autoestima que ellos presentan. En algunos casos, realizan interpretaciones negativas de las intenciones y capacidades de ellos, pueden llegar a obligar a que éstos no se acepten a sí mismos. Con el tiempo, el estudiante acaba aceptando la opinión negativa del profesor y evidenciando conductas inadecuadas. El problema se

agrava si se considera que, por una parte, el profesor no puede cambiar si no ve en ellos resultados positivos, y por otra, que éste no va a mejorar si el profesor no le señala sus limitaciones y no le ayuda.

La presente investigación se propone determinar la relación entre los juegos cooperativos que forma parte de la estrategia didáctica que se producen en el entorno del aula, los cuales serán contrastados con los resultados de la autoestima de los estudiantes del 6to grado de nivel de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 de “Hipólito Unanue” Obas – 2021

1.5 Limitaciones

En cuanto a las limitaciones que pueden obstaculizar el desarrollo del presente

trabajo de investigación, así como los resultados, son los siguientes:

a) Recursos Económicos.

La investigación demanda recursos económicos que, dada su característica de autofinanciada por los propios investigadores, que tiene ciertas limitaciones. A pesar de ello y, considerando la necesidad de aplicarla.

b) Recursos Humanos.

Toda vez que la investigación debió ser desarrollada, aplicada e interpretada por los investigadores, quien, a su vez, tenía que desempeñar un trabajo en un horario laboral virtual rígido, generó que la disponibilidad de tiempo sea limitada por motivo de la pandemia. Sin embargo, la disposición a cumplir con la investigación hizo que se coordinaran horarios y espacios además de la ayuda de otros docentes para superar esta limitación.

c) La Pandemia.

La pandemia es un obstáculo para realizar al 100% el proyecto de investigación que nos afecta en la coordinación y horario de los trabajos, sin embargo, se puede superar las limitaciones sobre la Pandemia. realizando el proyecto de investigación virtualmente.

1.6 Formulación de hipótesis generales y específicas

1.6.1 Hipótesis General

Los Juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021

1.6.2. Hipótesis Específicos

H1: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

H2: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “social pares” de la autoestima en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

H3: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “hogar padres” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

H4: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “escuela” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

1.7 Variables

Variable Independiente

Juegos cooperativos

Variable Dependiente

Autoestima

1.8 Definición teoría y operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INSTRUMENTOS
Variable Independiente Juegos cooperativos	Juegos de presentación Juegos para conocerse Juegos de distensión Juegos energizantes Juegos de confianza Juego de contacto	Sesión de aprendizaje
Variable dependiente Autoestima	Sí mismo general Social pares Hogar padres Escuela	Lista de cotejo

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

A NIVEL LOCAL

Bravo H. (2006) en su tesis titulada “Aplicación del PEHIS para desarrollar Habilidades Sociales en los Niños del 5to grado de la I.E. Julio Benavides Sanguinetti – 2016”, concluye en lo siguiente: Que existe la necesidad de aplicar programas para desarrollar las habilidades sociales, mejorando así las dificultades que se presentaban al momento de interactuar e interrelacionarse con los demás, así mismo cultivar valores como la cooperación, amistad, respeto, responsabilidad y honestidad.

Condezo et al. (2012) en su tesis titulada: “Aplicación del programa de juegos infantiles para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 005, Huánuco - 2011”, llegaron a la siguiente conclusión: Al incorporar los juegos infantiles como estrategia metodológica, se han logrado efectos positivos, donde permitió que los alumnos del grupo experimental desarrollan eficientemente su socialización.

Cruz et al. (2013) en su tesis titulada: “Aplicación del programa actividades lúdicas para fortalecer los valores básicos en los niños de cinco años de I. E. I. N° 012 El valle – Huánuco _ 2012”, llegaron a la siguiente conclusión: Se determinó la efectividad del Programa Actividades lúdicas para fortalecer los valores básicos, así como lo demuestra los resultados del post test del grupo control y el grupo experimental con una “t” calculada = 9.31 que, es mayor a la “t” crítica = 1.69 a un nivel de significación de 0,05 por lo que se acepta la H_1 y se rechaza H_0 . El Programa “Actividades lúdicas” se aplicó 10 sesiones experimentales debidamente seleccionadas, organizadas y sistematizadas en cuentos sobre los valores básicos y juegos; se aplicó adecuadamente a los niños, donde 37 se demostró un resultado significativo en cada uno de ellos para fortalecer los valores básicos como respeto, honestidad y responsabilidad.

A NIVEL NACIONAL

Amorin et al. (2014), desarrollaron la tesis “Mejora de las habilidades sociales, mediante un programa de educación emocional de los estudiantes de sexto grado de Educación Primaria de la I. E. N° 381214 Inca Pachacutec de Vilcashuamán – 2012”, con tipo experimental, diseño cuasi experimental, 40 estudiantes, el instrumento que se utilizó fue el test de chequeo conductual. La aplicación del programa de educación emocional sí influye significativamente en la mejora de las habilidades sociales.

Pajuelo (1991) en su tesis titulada: “La importancia del juego en su educación del niño – Cerro de Pasco” en el año 1991 del mismo modo de conclusión menciona lo siguiente: El juego es la única tesis recomendado para que el niño prepare su 35 capacidad de actitudes para su futura vida social, por eso el juego, trabajo de aprendizaje hay una relación de complementación

Zapata (2005) ejecuta el “Programa de autoestima para reducir el comportamiento agresivo en los tutelados del hogar de la niña Trujillo” (UPAO). La aplicación de este programa pedagógico basado en la autoestima, reduce el nivel de comportamiento agresivo. Se logró bajar significativamente los comportamientos agresivos como empujones, pellizcos y uso de palabras soeces.

A NIVEL INTERNACIONAL

Mejía (2006) en su investigación: “El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares”, presenta a la Universidad de Antioquia de Colombia. Sus conclusiones fueron las siguientes: Debido a las problemáticas constantes en las familias y la sociedad, es inevitable para los maestros de Educación Física verse enfrentado a continuas situaciones agresivas de estudiantes. Esta es una realidad que obliga a las instituciones y a los maestros a preocuparse y por ende a informarse acerca de cómo asumir una posición adecuada frente a la problemática, para ofrecer a los pequeños, actitudes diferentes de las que externamente le brindan y así hacer de las instituciones educativas centros de “refugio y de esperanza de vida” para los (HYPERLINK "mailto:niñ@s"), convertir las escuelas en lugares que sean

ocupados con entusiasmo, amor e interés, que a su vez conlleven a procesos de enseñanza aprendizaje que colmen de alegría y complacencia a toda la comunidad Educativa. Los juegos cooperativos son un medio efectivo para reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, si se respeta cada uno de sus componentes (cooperación, participación, aceptación y no competencia). La consecución de este logro se convierte en un proceso de enseñanza aprendizaje que requiere de mucho tiempo y constancia. Para esta población, el proceso debe partir con la aplicación de juegos cooperativos que generen mucho movimiento, continuando con un proceso de mejoramiento de la autoconocimiento y autocontrol; posteriormente involucrar a los niños en un proceso de inclusión, de interacción y participación, donde todos puedan disfrutar plenamente de las actividades. Precisa la necesidad de solucionar asuntos de dotación de implementos, de adecuación de espacios, de la organización grupal y de la construcción de normas, como medidas que ayuden a la ejecución de los juegos cooperativos como medios para reducir los niveles de agresión. “El castigo de una conducta agresiva no se reduce con otras conductas del mismo tipo, por el contrario, ésta tiende a aumentar”. Los maestros continúan adoptando actitudes agresivas para tratar los comportamientos agresivos de los estudiantes, lo cual impide mejorar el ambiente escolar, desde este aspecto. Mientras los maestros continúen dependiendo fuertemente del poder y la autoridad, del premio y del castigo, para controlar los comportamientos dentro de su clase, los niños no serán ni responsables, ni independientes ni maduros, mucho menos con actitud cooperativa.

Parodi, F. (2011) en su investigación: "Los juegos cooperativos como agente socializador" presentado a la Universidad Autónoma de México, cuyo propósito fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en la socialización del niño, tuvo como muestra a 120 sujetos, el autor concluye que: El éxito del aprendizaje cooperativo consiste en que todos y cada uno de los integrantes del grupo comprenda que la única manera de llegar a la meta, es buscando las soluciones de manera conjunta; es prioritario el dar al otro el espacio para expresar su opinión y ser verdaderamente escuchado, ayudar a quien lo necesite, dado que al adquirir los niños roles de tutores, al mismo

tiempo que ofrecen su colaboración, también aprenden explicando. Un estudiante alcanza la meta, solamente si sus pares logran, al igual que él avanzar en sus conocimientos. La influencia a la socialización fue de buen nivel 0,720 de correlación de Pearson Asimismo el autor establece que el desarrollo social requiere de competencias sociales y capacidad de cooperación, que se desarrollarán a lo largo de toda la vida, pero su base de sustentación debe encontrarse en la educación escolar. Por tal motivo incluye en su tesis las investigaciones realizadas en Alemania, ya que desde hace varios años, plantean las clases de educación física desde una doble función, 15 por un lado los alumnos deben aprender los contenidos y destrezas puntuales de los deportes, pero a su vez deben adquirir competencias sociales y capacidad de trabajar conjuntamente para alcanzar las metas. El aprendizaje cooperativo apunta al desarrollo integral de la persona.

Romero et al. (2009) en su tesis: “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial”, de La Universidad Pedagógica Experimental El Libertador De Venezuela. Cuyo resultado fue el siguiente: Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en educación inicial. el 98% de los resultados afirman que dichas actividades son fundamentales en la educación inicial ya que facilita la 32 expresión, la espontaneidad y la socialización.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 JUEGOS

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de su personalidad y su comportamiento sociocultural. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. Etimológicamente la palabra juego viene de: JOCUS: que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. LUDUS: señala el acto de jugar. Lúdica: Actitud, predisposición

del ser frente a la cotidianidad, forma de estar y existir en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la broma, el sentido del humor, la escritura y el arte, las interacciones sociales lúdicas como el baile, el afecto y el amor. Encontraremos en las definiciones del Juego distintas cualidades como: representar, relacionar, proyectar, expresar se define tanto como ACTO, y como ACTIVIDAD. La actividad puede ser espontanea o con reglas deliberadas. La función puede estar en relación con un logro o como un FIN en sí mismo. Como vemos, falta organizar estos datos de forma integral, pues no tienen una visión holística, ni r-evolucionaria del juego. Para Pugmire-Stoy (1996) el juego es el acto que: A) permite representar el mundo adulto B) relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Evoluciona en 3 pasos: divertir, estimular, incidir en el desarrollo.

Tipos de juegos

Piaget realiza una clasificación de los juegos de acuerdo a distintas fases evolutivas, Él realiza la mencionada actividad de acuerdo a las etapas de desarrollo; por ejemplo, en el sensorio motor nos señala que existe un tipo de juego funcional y de construcción. En la pre operacional, el simbólico y de construcción. En la operacional concreta el reglado y de construcción. Y, por último, en la operacional forma también el reglado y de construcción.

Juegos Funcionales

Es el típico juego de la fase sensorio motora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista. Juegos simbólicos Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos

invisibles que crean ellos y los acompañan en los juegos. En las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles.

Juegos reglados

Predominan entre los 6 y 12 años, en esa edad, las reglas se van complicando. Este tipo de juegos permite que los niños interaccionen entre sí, comprenden las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación. Antes de los 6 años los niños ya han ido desarrollando algunas habilidades que les permiten entender posteriormente este tipo de juegos. Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil. En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada. Los primeros juegos de reglas son sencillos, no más de cinco o siete reglas, como el Juego de la Oca o Parchís. Luego poco a poco, van incluyendo juegos con reglas más sofisticadas. A los seis años ya pueden empezar a jugar al ajedrez, risk, etc. un juego de reglas más evolucionado.

A medida que su desarrollo cognitivo y conocimientos va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo. En este momento es cuando empiezan a mostrar interés por los juegos de reglas. Ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que han solucionado correctamente, ver sus errores y corregirlos. Van progresando en el juego a medida que van aprendiendo sobre sus errores y cogiendo experiencia. Es fundamental elegir juegos de reglas donde los adultos podamos seleccionar distintos niveles de dificultad y adaptarlo a los niños. Es crucial que los adultos estemos al principio acompañándolos en el juego para enseñarles las principales reglas y rompamos la primera barrera de resistencia. De esta forma también aprovechamos para estar con ellos y establecer relaciones sociales e infundir

valores como respecto, saber ceder, perder un poco para luego ganar, negociación, control de emociones y frustraciones.

Los niños que han jugado a juegos de reglas suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada.

2.2.2 TEORIAS DEL JUEGO

Teoría del juego como anticipación

Funcional: Para Karl Groos (1902), “el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad”. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida". Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo".

Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo.

También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante.

Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su

manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden.

Se puede señalar que es a partir de estas apreciaciones que nace el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículo. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotsky Ana

Según Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente, Vygotsky establece que el

juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.3 JUEGOS COOPERATIVOS

Las actividades cooperativas “son aquellas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando todos los mismos objetivos, independientemente del rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable” (Velázquez, 2002).

“Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima (...) el valor de los niños no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente.” (Garaigordobil, 2007, p.13).

Características de los juegos cooperativos

Terry Orlick, una de las personas que representan un referente obligatorio en el campo de la educación para la cooperación, valora en la ampliación de esta primera publicación, “Libres para cooperar, libres para crear” (1990), vinculando el juego cooperativo a la libertad en varios ámbitos:

- Libres de la competición. Una de las características más significativas de las actividades lúdicas cooperativas en su estructura interna. Esta se configura de tal modo que el objetivo es común a todos los participantes en el juego. De esta forma, los jugadores se liberan de la necesidad de superar a los demás y se crea así una mayor oportunidad para mantener interacciones positivas.

- Libres para crear. La estructura cooperativa del juego determina un fin común para los participantes, pero no indica un camino para conseguirlo, se da opción, de este modo al pensamiento divergente, a la búsqueda de distintas alternativas en la resolución de cada situación -problema. Como señala Orlick (1990) indica “los niños que son libres para desarrollar su creatividad no solo opinan una gran satisfacción personal, sino también una experiencia positiva para encontrar soluciones a nuevos problemas” (p.17)

- **Libres de exclusión.** La exclusión en el juego alimenta sentimientos de desconfianza en las propias posibilidades e incide negativamente en el autoconcepto. Además, priva de la oportunidad de seguir experimentando y de mejorar las diferentes capacidades. Los juegos cooperativos rompen con la eliminación en la actividad lúdica. De este modo, a la posibilidad de fallar le sucederá una oportunidad para la corrección.

- **Libres de elección.** Señala Orlick (1990) “proporcionar elecciones a los niños demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos” (p.18). El juego cooperativo recoge la posibilidad de poner en marcha la iniciativa individual y está abierta a los deseos de los participantes.

- **Libres de agresión.** Si el juego demanda colaboración, si el resultado se alcanza por unión de esfuerzos y no por oposición, disminuye la posibilidad de aparición de comportamientos destructivos o agresivos. La libertad en estos cinco aspectos es, en consecuencia, lo que define, según Orlick un verdadero juego cooperativo, destaca cuatro características en este tipo de juegos:

- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.

- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.

- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.

- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Clasificación de los juegos cooperativos

A diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso: lo importante es que los participantes se lo pasen bien y aprendan participando activamente. A continuación, detallamos una clasificación de los juegos cooperativos según Bedoya, C.A. (s.f.), que aparece en su artículo "Los juegos cooperativos, una vieja manera de aprender disfrutando". Los juegos cooperativos pueden dividirse, según su objetivo, en:

• Juegos de presentación

Son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.

• Juegos para conocerse

Son actividades lúdicas importantes porque muchas veces el no conocerse a sí mismo o a los demás, que es lo que permiten estos juegos, crea situaciones de desconfianza negativas para los alumnos. Además, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.

• Juegos de distensión

Soltar tensiones es una de las esencias del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase.

• Juegos energizantes

Son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos

les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.

- **Juegos de confianza**

Son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para tener confianza en uno mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.

- **Juego de contacto**

El objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).

- . **Juegos de estima**

Son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.

- . **Juegos de autoestima**

Son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo sí mismo.

- . **Juegos de relajación**

Estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos.

2.2.4 LA AUTOESTIMA

La autoestima es la percepción que tenemos de nosotras mismas. Abarca todos los aspectos de la vida, desde el físico hasta el interior, pasando por la valía o la competencia. Se trata de la valoración que hacemos de nosotras mismas que

no siempre se ajusta a la realidad y esa valoración se forma a lo largo de toda la vida y bajo la influencia de los demás. Villareal G. (2005). Define a la

autoestima como “la concepción afectiva que tenemos sobre nuestra propia persona partiendo de nuestro conocimiento del propio auto concepto es decir saber quiénes somos cuanto nos queremos y cuanto nos valoramos”. Lo que el autor trata de explicar es que la autoestima es el conocimiento que nosotros tenemos hacia nuestra persona aceptándonos con nuestros defectos, virtudes.

Pérez F. (2000) Lo define como el soporte que uno tienen para sostenerse de sí mismo es con el escudo que cuenta para no pasar por deficiencias de valores, es como una protección a nuestra escala, así como jerarquía de valores con los cuales contamos, una buena medicina a los antivalores, que actualmente abundan en nuestra sociedad. La Autoestima también nos sirve más allá del respeto y aceptación que tengamos por nosotros mismos, es nuestra identidad, nuestra autenticidad, la valoración que tenemos como seres humanos a los ojos de los demás.

Lo que los demás ven en nosotras o, más bien lo que nosotras pensamos que los demás ven, es crucial para determinar nuestro grado de autoestima. Entramos en el terreno de la seguridad y la confianza en una misma, minado por las influencias del exterior. Pero si hay algo que determina el estado de salud de nuestra autoestima es la infancia. El refuerzo positivo o negativo con el que nos hayamos contado desde los primeros pasos de nuestra vida va a ser fundamental para nuestra seguridad emocional en el futuro. Branden (1999) define autoestima como la experiencia de ser aptos para la vida y para las necesidades ésta, y aunque considera que esta definición aún se puede perfeccionar, también la define como:

- La confianza en tu capacidad de pensar y de enfrentar los retos que la vida te presenta.
- La confianza de tu derecho a la felicidad, de ese sentimiento que te dignifica y te hace merecedor de valorarte a ti mismo como persona, y las aportaciones que haces al mundo como tal. A nuestra modesta opinión, haciendo revisiones bibliográficas acerca del tema, consideramos que la autoestima es un proceso psicológico complejo que involucra la percepción, imagen, estima y concepto que cada uno tiene de sí mismo. La toma de conciencia del sí se va realizando en la interacción del niño con el ambiente;

va procesando paulatinamente como lo perciben, es decir; la autoestima es la percepción del niño del aprecio que le tienen los demás. La Asociación Nacional para la Autoestima.

Navas y Pallasdino (1993) define: "Autoestima como la manera en que la gente se siente y piensa respecto a sí mismo y a los demás, lo cual a su vez permitirá experimentar confianza, valoración y respeto propio. (Autoestima y su importancia" (p.15)

Alcántara (1993) define "Como una actitud hacia uno mismo, es la forma habitual de pensar, amar, sentir y comportarse consigo mismo" (p. 27)

Saffie, Gurney, Citado por Curie, María (1997) sostiene: "La autoestima surge desde el nacimiento y se caracteriza por una toma de conciencia de factores externos, un enfoque interno, que se relaciona con procesos filosóficos, valores y filosofía personal de vida, además este autor considera que la autoestima está en relación a cómo los sujetos se perciben "así mismos" y cómo están influenciados por los demás" (p.38).

Abraham Maslow, en su jerarquía de las necesidades humanas, describe la necesidad de aprecio, que se divide en dos aspectos, el aprecio que se tiene uno mismo (amor 76 propio, confianza, pericia, suficiencia, etc.), y el respeto y estimación que se recibe de otras personas (reconocimiento, aceptación, etc.). La expresión de aprecio más sana según Maslow es la que se manifiesta «en el respeto que le merecemos a otros, más que el renombre, la celebridad y la adulación.

2.2.5 IMPORTANCIA DE LA AUTOESTIMA.

La autoestima permite a las personas enfrentarse a la vida con mayor confianza, benevolencia y optimismo, y por consiguiente alcanzar más fácilmente sus objetivos y autorrealizarse. Permite que uno sea más ambicioso respecto a lo que espera experimentar emocional, creativa y espiritualmente. Desarrollar la autoestima es ampliar la capacidad de ser felices; la autoestima permite tener el convencimiento de merecer la felicidad. Comprender esto es fundamental, y redundará en beneficio de todos, pues el desarrollo de la autoestima positiva aumenta la capacidad de tratar a los

demás con respeto, benevolencia y buena voluntad, favoreciendo así las relaciones interpersonales enriquecedoras y evitando las destructivas. Erich Fromm, señala que el amor a los demás y el amor a nosotros mismos no son alternativas opuestas. Todo lo contrario, una actitud de amor hacia sí mismos se halla en todos aquellos que son capaces de amar a los demás. Como también José-Vicente Bonet, en su libro *Sé amigo de ti mismo: manual de autoestima*, recuerda que la importancia de la autoestima es algo evidente:

La importancia de la autoestima se aprecia mejor cuando cae uno en la cuenta de que lo opuesto a ella no es la heteroestima, o estima de los otros, sino la desestima propia, rasgo característico de ese estado de suma infelicidad que llamamos depresión. Las personas que realmente se desestiman, se menosprecian, se malquieren, no suelen ser felices, pues no puede uno desentenderse u olvidarse de sí mismo. Es importante e imprescindible tomar conciencia de que la autoestima es una característica básica de la personalidad pre requisito no solo para el desempeño académico y respuesta creativa, sino también para el comportamiento general. De allí asumimos que todos necesitamos tener autoestima independiente de nuestro sexo, edad, cultura, trabajo y objetivos en la vida, la autoestima afecta todas las facetas de nuestra inteligencia.

José Antonio Alcántara (1993) señala “Que la causa del descuido en la educación de la autoestima, en las programaciones, los objetivos y actitudes escolares, estriba en la inadvertencia respecto al papel decisivo que tiene en todo el proceso de maduración personal” (p.150).

2.2.6 NIVELES DE LA AUTOESTIMA.

Según Alcántara, José Antonio. Los niveles de autoestima son tres; nivel alto, nivel medio y nivel bajo.

- **Nivel alto:** los alumnos(as) con nivel alto de autoestima tienen sentimientos de satisfacción y aceptación, muestran auto respeto y sentimientos de estima social. Son generalmente activas y expresivas. Buscan el éxito académico y muestran iniciativa. Tienen alto nivel de desempeño escolar, habilidades, destrezas de aprendizaje y capacidad para resolver problemas.

- **Nivel intermedio:** Los alumnos(as) con niveles intermedios de autoestima son algo inseguro, dependen de la aceptación social, buscando insistentemente la aprobación, son muy tolerantes ante la crítica de los demás. Son expresivos y optimistas. Requieren presión social para tomar la iniciativa y activar su aprendizaje, pero tienen potencial para hacerlo.

- **Nivel bajo:** Los alumnos(as) con niveles bajos de autoestima presentan mucha insatisfacción, rechazo y desprecio por sí mismos. Tienen sentimientos de inferioridad. Son pasivos, insociables y con temor a los eventos sociales. Acusan sentimientos de soledad. Tienen baja iniciativa, miedo de aprender y son propensos al fracaso escolar.

2.2.7 DIMENSIONES DE LA AUTOESTIMA.

Una buena imagen de sí mismo, realista y satisfactoria, formada en el desarrollo psicológico, comprende cuatro dimensiones fundamentales.

La significación, que es el grado en que somos amados y aceptados por los que son importantes para nosotros.

La competencia, que es la capacidad para desempeñar las tareas que consideramos importantes para nosotros.

La virtud, que es la concesión de niveles éticos y morales.

El poder, que es el grado en que influimos en la vida de los demás.

Un buen equilibrio entre estas dimensiones garantiza un armonioso auto concepto y, por ende, una satisfactoria autoestima, que da seguridad a la persona, la provee de un sentido de pertenencia social y le posibilita tomar decisiones en los asuntos importantes de su vida.

2.2.8 COMPONENTES DE LA AUTOESTIMA.

Según Alcántara José. La autoestima cuenta con tres componentes: Cognitivo, afectivo y conductual, los mismos que se describen:

1. Componente Cognitivo:

El componente cognitivo indica idea, opinión, creencias, percepción y procesamiento de información, Referido al auto concepto, definido como opinión que se tiene de la propia personalidad y sobre su conducta, el que a

la vez ocupa un lugar privilegiado en el origen, crecimiento y consolidación de la autoestima, Es por ello que afirmamos que el auto concepto camina a la par con la autoimagen o representación mental que uno tiene de sí mismo, tanto en el presente como en su proyección al futuro. Algunas veces el auto concepto que tenemos de nosotros mismos, depende más de nuestra interpretación de la vida que de la realidad.

Veamos algunos aspectos del componente cognitivo:

- Desarrollar en los niños el sentido de la propia identidad ayudándole a conocerse, a saber, quién es, cómo es para descubrirse aceptar sus propias capacidades y limitaciones. Debemos reflejar positivamente las cualidades y competencias que observamos en el niño, evitando expresiones que deterioren su propia imagen.
- Desarrollar el sentido de pertenencia favoreciendo la toma de conciencia de que pertenece a una familia, a una cultura, a un grupo de amigos, a una escuela, a una comunidad, estimulándolo a adoptar actitudes personales ante los otros y sentirse aceptado por ellos.

2. Componente Afectivo:

Esta dimensión conlleva la valoración de lo que en nosotros hay de positivo y de negativo, implica un sentimiento de lo favorable o desfavorable, de lo agradable a lo desagradable que vemos en nosotros. Es un juicio de valor sobre nuestras cualidades personales. La ley principal que gobierna su dinámica es: "A mayor carga afectiva, mayor potencia de la autoestima", dicho en otras palabras, la energía emocional es el elemento esencial de la autoevaluación. A continuación, veamos algunos aspectos de componente afectivo:

- Crear un clima emocional positivo de aceptación y de respeto mutuo en el que el niño se sienta aceptado y querido mostrándole actitudes cálidas afectuosas y de interés. Evitar el castigo y las actitudes violentas buscando más bien, formas positivas para producir cambios en la conducta como: escucharlo, elogiarlo, sonreírle, darle algo que le guste, prestarle atención.

- Desarrollar la seguridad ofreciéndole un ambiente con normas y límites consistentes dentro del cual el niño se siente seguro y respetado.
- Permitir que el niño exprese sus sentimientos haciéndole sentir que se le reconoce el derecho a sentir emociones positivas, negativas y comunicarlas
- Fomentar la interacción y cooperación entre los alumnos desarrollando la actitud de competir tanto la vivencia interior como las cosas materiales las actividades de todo tipo, porque dando y recibiendo el niño aprende a valorarse a sí mismo y a valorar a los demás miembros del grupo.

3. Componente Conductual:

Significa llevar a la práctica un comportamiento consecuente y coherente o es el proceso final de toda su dinámica interna. Es la autoafirmación dirigido hacia el propio "yo" y en busca de consideración y reconocimiento por parte de los demás.

Es decir, el individuo se esforzará por alcanzar dignidad, honor y respeto ante "sí mismo" y los demás. Y naturalmente dirigirá todo su talento, energía y capacidad para contribuir a la mejora y el progreso de la humanidad.

A continuación, también veremos algunos aspectos del componente conductual:

- Ejercitar en el niño el sentido de responsabilidad asignando tareas que será asequibles a su capacidad que lo ayuden en su desarrollo interno y maduración como persona.
- Fomentar el desarrollo de la creatividad afirmando y apoyando las características originales de cada niño, preguntándonos cuál es el uno, para expresarle nuestro respeto y admiración y sobre todo impulsado el desarrollo de su rasgo específico.
- Estimular en el niño autonomía e independencia relacionando los aprendizajes con su experiencia, buscando su participación activa de acuerdo a intereses y capacidades personales o se trata de darle libertad para elegir, alentarle en

la solución de sus problemas, porque si se le soluciona todo, nunca será independiente y no aprenderá a valerse por sí mismo.

2.2.9 AUTOESTIMA FÍSICA

Sabías que la imagen corporal también influye en la autoestima, esta va relacionada con la definición de imagen corporal, como influye en la autoestima y porque es importante la autoestima y la imagen corporal.

La imagen corporal se refiere a cómo se siente una persona con su aspecto físico. Para mucha gente, sobre todo durante la primera etapa de la adolescencia, la imagen corporal está íntimamente relacionada con la autoestima.

Esto se debe a que, al estar dejando de ser niños para convertirse en adultos, a los adolescentes les preocupa mucho más cómo los ven los demás.

La imagen corporal suele tener un impacto muy importante sobre la autoestima. El aspecto físico, sobre todo cuando se es niño o adolescente, juega un papel muy importante en las relaciones interpersonales y por lo tanto en la formación y en el desarrollo de la autoestima. La aceptación de uno mismo por parte de los demás se vuelve muy importante para niños y jóvenes, y en este contexto el aspecto físico puede ser determinante. Responder a los patrones que marca la moda, parecerse a modelos y artistas es algo que suele quitar el sueño a gran cantidad de personas. Por este motivo, el aspecto físico puede tener una influencia muy negativa sobre nuestra autoestima. Es importante saber trabajar con esta situación para que no nos afecte y podamos tener una alta autoestima. Y este tipo de conducta está influenciando mucho hoy en día en las niñas y niños de nivel inicial.

La autoestima física, se refiere a la medida en que nos aceptamos y valoramos y lo orgullosos que estamos de nosotros mismos. Es importante porque el hecho de sentirnos bien con nosotros mismos puede influir sobre nuestra forma de actuar. Una persona que tiene alta la autoestima hará amistades con facilidad, controlará mejor su comportamiento y disfrutará más de la vida.

2.2.10 AUTOESTIMA SOCIAL

La autoestima social para los niños, es una dimensión de mayor significación, para sentirse felices o por el contrario, poco queridos: Incluye el sentimiento

de sentirse aceptado o rechazado por sus compañeros y el sentimiento de pertenencia; es decir, el sentirse parte de un grupo. Además, se relaciona con el hecho de ser capaz de enfrentar con éxito diferentes situaciones, como, por ejemplo, tomar la iniciativa para relacionarse con personas del sexo opuesto y solucionar conflictos interpersonales con facilidad.

Dentro de la autoestima social, encontramos las acciones positivas, esta se caracteriza por la seguridad y confianza en sí mismo y por una capacidad para relacionarse bien con los otros. Un niño(a) con buena autoestima es asertivo y seguro, no teme expresar sus propias opiniones ni lo que siente, piensa al hablar con otros, mantiene la mirada, no tiene problemas para entablar amistades y le gusta trabajar en grupos.

En la autoestima social, la amistad es un elemento de importante significación emocional, ya que es una vía a través de la cual el niño se siente perteneciente y aceptado por su grupo natural. Según Asher y Parper (1991, citados en Hoffman, 1995), la amistad cumple las siguientes funciones en el desarrollo:

- Fomenta el crecimiento de la capacidad emocional y ayuda al chico a controlar sus emociones y a interpretar sus experiencias.
- Afirma y valida el yo. Favorece la imagen de sí mismo como válido.
- Da seguridad y favorece el enfrentamiento de situaciones nuevas y/o potencialmente difíciles.
- Guía y da soporte emocional en situaciones críticas, a veces en forma de ayuda tangible tiempo-energía, recursos materiales y otras veces como consejo.
- Proporciona confianza. Los amigos a través de la lealtad y disponibilidad que entregan hacen percibir que existe alguien en quien confiar.
- Ofrece compañerismo y estímulo intelectual. La familia debe crear las condiciones para favorecer la amistad entre los niños, como una forma de estimular su autoestima social. Esto implica ser receptivos cuando llegan sus amigos, irlos a dejar cuando los invitan a alguna casa y darles

oportunidades de hacer nuevos amigos. Cuando un niño o una niña tiene una autoestima social negativa, puede ser poco asertivo(a); es decir, actuar en forma sumisa y no atreverse a defender sus derechos y ser víctima de hostigamientos. Otra forma de expresión de una autoestima social negativa es rehuir el contacto social con otras personas. Por ejemplo, Rafael, un niño de 12 años muy brillante intelectualmente, se sentía objeto de burlas de sus compañeros y como no tenía capacidad de defenderse de ellas, había optado por no asistir a ninguna actividad extra programática, a ningún cumpleaños y por supuesto, tampoco invitaba compañeros a su casa. A pesar de su sensación de soledad, no lograba desarrollar estrategias para superar su inhibición social. Fue necesario un tratamiento psicológico de terapia grupal, para que recuperara su confianza en sí mismo y lograra establecer vínculos de confianza con sus compañeros.

La autoestima negativa también puede asumir el rol inverso, intentando dominar a los demás y siendo agresivo sin anticipar la consecuencia emocional de sus actos. Esta conducta suele ser producto de los rasgos impulsivos de los niños, que carecen de autocontrol. Esto puede conducirlos a tener problemas con la autoridad y conflictos con sus compañeros.

2.2.11 AUTOESTIMA AFECTIVA

La autoestima afectiva, con lleva la valoración de lo que en nosotros hay de positivo y negativo implica un sentimiento de la favorable o de la desfavorable, de la agradable o desagradable que vemos en nosotros. En sentirse a gusto o disgusto consigo mismo. Es un juicio de valor sobre nuestras cualidades personales. Es la respuesta de nuestra sensibilidad y emotividad ante los valores y contravalores que advertimos dentro de nosotros.

Es aquí en la valoración, el sentimiento, la admiración o desprecio, el afecto, el gozo o dolor íntimos, donde se condensa la quinta esencia de la autoestima.

Para el niño el aprendizaje lo conforman distintas áreas de su desarrollo: lo cognitivo, lo social, lo afectivo. Su desarrollo físico es muy importante, pero al igual que su salud mental. El juego, tiene un papel importante también en su desarrollo. El desarrollo afectivo se sitúa en el seno familiar y también ha de fomentarse y cuidarse en el seno escolar. De él dependen la buena adaptación del niño y el rendimiento académico.

Demostrar la afectividad no es tarea siempre fácil. El tono de la voz y el trato agradable suponen un gran paso por parte del educador, aunque muchas veces se sienta uno tentado a restablecer el buen dinamismo con “un par de gritos”.

2.2.12 ÍNDICE DE REACTIVIDAD INTERPERSONAL DE DAVIS (IRI).

El Índice de Reactividad Interpersonal ofrece una medida multidimensional de la empatía. Consta de cuatro subescalas de siete preguntas, donde cada subescala describe un aspecto separado del concepto global de empatía. Una primera subclasificación del concepto considera la diferenciación entre empatía cognitiva (definida como el proceso de comprender el punto de vista de otra persona) y empatía afectiva—o emocional (definida como la respuesta emocional de quien observa el estado afectivo de otras personas). El Índice de Reactividad Interpersonal proporciona dos subescalas para la medida de la empatía cognitiva (la escala de toma de perspectiva y la escala de fantasía) y dos más para la medida de la empatía afectiva (la escala de preocupación empática y la escala de angustia personal).

A continuación se describen brevemente las cuatro subescalas:

Escala de toma de perspectiva. Valora los intentos espontáneos de adoptar las perspectivas de otras personas y ver las cosas desde su punto de vista.

Escala de fantasía. Mide la tendencia a identificarse con los personajes de las películas, novelas, obras teatrales y otras situaciones ficticias.

Escala de preocupación empática. Pregunta sobre los sentimientos de simpatía, compasión y preocupación por los demás.

Escala de angustia personal. Mide los sentimientos personales de ansiedad y malestar que se producen al observar las experiencias negativas de los demás.

El Índice de Reactividad Interpersonal fue diseñado para ser usado en el ámbito de las ciencias sociales

2.3 Bases conceptuales

La empatía. capacidad para situarse en la posición de otra persona para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad.

La cooperación. necesaria para resolver tareas y problemas de forma conjunta a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad.

Juegos cooperativos. Es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo.

Juegos para conocerse. Son actividades lúdicas para conocerse a sí mismo y conocer un poco más a otras personas; es de esta manera como se invita a los niños a reflexionar y a tener en cuenta a sus compañeros en esta actividad.

Juegos de confianza. Son ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Invita a los niños a construir la confianza dentro del grupo y para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión del grupo, como para prepararse para un trabajo en común.

La comunicación. desarrollando la capacidad para expresar deliberadamente y auténticamente estados de ánimo, percepciones, conocimientos, emociones, perspectivas.

La participación. - en una cultura selectiva y discriminatoria, los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos sus miembros.

Autoestima. - Es la valoración, generalmente positiva, de uno mismo. Para la psicología, se trata de la opinión emocional que los individuos tienen de sí mismos y que supera en sus causas la racionalización y la lógica.

Autoestima física. - Es la aceptación de uno mismo por parte de los demás se vuelve muy importante para niños y jóvenes, y en este contexto el aspecto físico puede ser determinante.

Autoestima social. – Es una dimensión que tiene por propósito el sentirse parte de un grupo. Además, se relaciona con el hecho de ser capaz de enfrentar con éxito diferentes situaciones, como, por ejemplo, tomar la iniciativa para relacionarse con personas del sexo opuesto y solucionar conflictos interpersonales con facilidad.

Autoestima afectiva. - Es el componente emocional o sentimental de la autoestima se aprende de los padres, de los maestros y de los pares. Implica un sentimiento de lo favorable o desfavorable, que siente la persona de sí misma, así como el sentimiento de valor que nos atribuimos.

Autoestima académica. - Es la percepción de los estudiantes respecto de su interés y disposición al aprendizaje, sus expectativas académicas y motivaciones al logro, y sus actitudes frente a las dificultades en el estudio.

2.4 Bases epistemológicas

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget

asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Según Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Teoría metafísica (Platón, 427-347 a. C.) (Aristóteles, 384-322 a.C.)

Platón es uno de los primeros autores que escribieron sobre el juego. En su teoría centra el punto de atención en el arte y en la expresión del ser humano. Éste relaciona el arte y el juego, es decir, considera que al hacer poesía y pintura se imita la realidad, y lo hacemos a modo de juego.

Platón defiende el juego y el ejercicio como fuente de placer. Según él, las almas jóvenes no pueden soportar el trabajo, por lo que se les hace hablar y se les ocupa con juegos y cantos.

Aristóteles, por su parte, señala la necesidad de que los niños se habitúen a realizar jugando todas aquellas actividades que tendrán que hacer cuando sean mayores.

Este autor aporta al juego un carácter medicinal, pues afirma que, mediante el juego, se compensa la fatiga producida por el trabajo, porque, a través del placer que produce, se obtiene el descanso y la relajación.

Teoría de la potencia superflua o Teoría del recreo (Friedrich von Schiller, 1773)

Friedrich von Schiller trata de explicar, mediante esta teoría, que el juego permite disminuir la energía que consume el cuerpo. Así, el juego se considera un placer relacionado con el exceso de energía. Plantea el juego como una actividad en la que no se satisfacen las necesidades naturales, sino que su finalidad es el recreo. El placer es para este autor un elemento intrínseco del juego. Su concepción de éste es sobre todo estética y orientada al ocio.

Teoría de la energía sobrante (Herbert Spencer, 1855)

La conclusión de este autor es que el juego tiene por objeto liberar las energías que se acumulan en las prácticas utilitarias. Según Spencer, las personas tienen una cantidad de energía limitada para consumir en un día, pero no todas las especies gastan ésta de la misma manera. Así, podemos decir que este autor explica el juego desde una perspectiva evolucionista.

Defiende el juego como el camino para conducir los instintos del niño. Según él, existe un excedente de energía que es necesario eliminar a través del impulso del juego.

Esta teoría conduce a los estudios posteriores del juego motor, en el que se consume bastante energía.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Ámbito

La investigación se realizó en el distrito de Obas, la muestra estuvo compuesta por alumnos matriculados en el año 202, en el sexto grado de primaria de la institución educativa Hipólito Unanue.

3.2 Población

La población de estudio estará constituida por los alumnos matriculados en el sexto grado de primaria de la I.E. Hipólito Unanue- Obas,2021.

Tabla 1

Población de alumnos matriculados en el sexto grado de primaria de la I.E. Hipólito Unanue- Obas,2021.

Sección	M	F	Total
Sección A	6	10	16
Sección B	8	8	16
Total	14	18	32

Fuente: Reporte de matrícula de estudiantes del distrito de Obas.

3.3 Muestra

La muestra de estudio estará formada por los alumnos del sexto grado A y B que pertenecen a la institución educativa Hipólito Unanue de Obas organizados de la siguiente manera.

Tabla 2

Muestra de alumnos del sexto grado de primaria de la I.E. Hipólito Unanue- Obas,2021

Institución Educativa	M	F	Total
Grupo experimental (6to A)	6	10	16
Grupo control (6to B)	8	8	16

3.4 Nivel y tipo de estudio

a) Nivel de investigación.

El nivel de investigación a aplicar es Explicativo por que “explica el comportamiento de una variable en función de otra(s); por ser estudios de causa-efecto requieren control y debe cumplir otros criterios de causalidad” (Supo, 2018). En nuestro caso, se pretende determinar si los juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes del sexto grado de nivel de Educación Primaria de la I.E. N° 32231 de “Hipólito Unanue” de Obas – 2021.

b) Tipo de investigación.

Según el tipo de datos a recoger es un tipo de investigación cuantitativa (Supo, 2019), en nuestra investigación se pretende describir y mejorar la autoestima aplicando los juegos cooperativos en los estudiantes del sexto grado de nivel de eeducación Primaria de lá I.E. N° 32231 de “Hipólito Unanue” de Obas – 2021.

3.5 Diseño de investigación

El diseño que corresponde a esta investigación es el cuasiexperimental, específicamente de dos grupos (control y experimental) con preprueba y posprueba (Lerma, 2011, p.69)

M: O1XO2

O3O4

M : Muestra

X : Estrategia juegos cooperativos

O1, O3 : Preprueba

O2, O4 : Posprueba

3.6 Métodos, técnicas e instrumentos

3.6.1. Fuentes, técnicas e instrumento de recolección de datos.

Se utilizó la técnica de la observación que permite “describir situaciones existentes usando los cinco sentidos, proporcionando una “fotografía escrita” de la situación en estudio” (Erlandson, Harris, Skipper y Allen, 1993), esta técnica surtió efectos con el uso de una lista de cotejo, que permitió procesar para obtener resultados en la estadística descriptiva e inferencial.

Para la variable dependiente:

Lista de cotejo:

Nos sirvió para contrastar los resultados antes y después de la aplicación del tratamiento experimental. de acuerdo a las dimensiones de la autoestima.

Y, asimismo, nos permitió medir el nivel de desarrollo de la autoestima en que se encontraban los niños antes de la aplicación de sesiones de clase haciendo uso de los juegos colaborativos como estrategia de trabajo.

3.6.2. Procesamiento y presentación de datos

La revisión y consustanciación de la información: radicó básicamente en la revisión de los datos contenidos en el instrumento de recolección de datos.

3.7 Validación y confiabilidad del instrumento

Para la validación del instrumento de recolección de datos se aplicó el criterio de juicio de expertos, siendo revisado por cinco docentes expertos, quienes dieron la validación correspondiente.

El nivel de confiabilidad se calculó con la aplicación del coeficiente de alfa de Cronbach, con una muestra piloto de 10 estudiantes, obteniéndose un valor de 0,89 siendo esta altamente confiable para su aplicación

3.8 Procedimiento

El procedimiento para la ejecución del trabajo de investigación se realizó en base al proyecto, donde se consideró los siguientes pasos elementales:

1. Se consolidó los antecedentes de la investigación
2. Se determinó el marco teórico pertinente.
3. Se definió el instrumento a utilizar.
4. Se determinó su validación y confiabilidad.

5. Se tabularon los datos obtenidos en el grupo control y experimental.
6. Se crearon las tablas y figuras con sus respectivas interpretaciones.
7. Se realizó la prueba de hipótesis.
8. Se realizó la discusión de los resultados contrastando con la teoría y antecedentes.
9. Se realiza las conclusiones y sugerencias

3.9 Tabulación y análisis de datos

La tabulación de datos se realizó en el programa Excel, elaborándose las tablas de frecuencias y figuras estadísticas. Asimismo, la el análisis inferencial

3.10 Consideraciones éticas

Los participantes en la experiencia fueron debidamente informados sobre el trabajo de investigación, quienes firmaron su consentimiento para participar. De la misma forma se informó que los resultados a obtenerse serán utilizados solo para efectos de la investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Descripción de los resultados

Resultados del grupo control

Tabla 3

Resultados de la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo control

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Baja Autoestima	5	25.0	4	20.0
Promedio	14	70.0	15	75.0
Alta Autoestima	1	5.0	1	5.0
Total	20	100	20	100

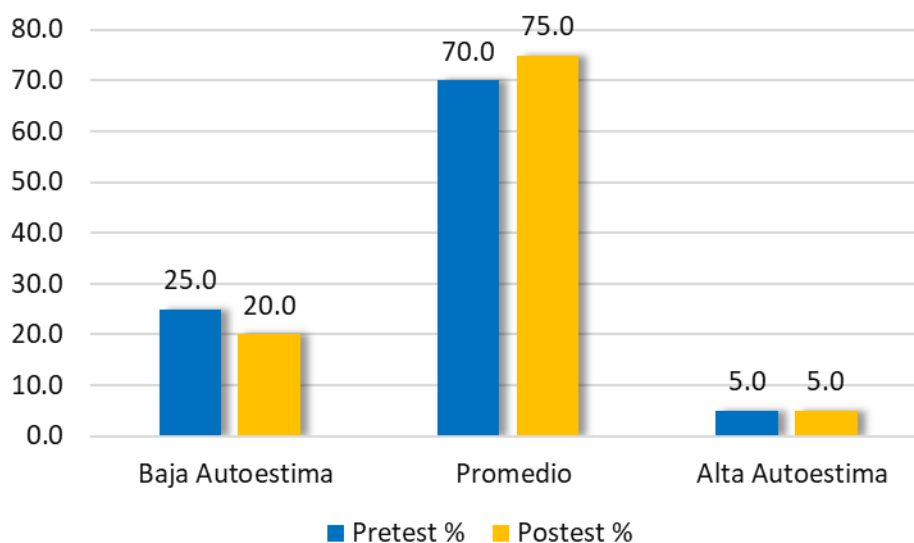


Figura 1. Resultados de la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo control

En los resultados que se muestran en la tabla 3 y figura 1 se tiene la evaluación de la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en estudiantes del grupo control, donde en el pretest se tiene 25,0% con baja autoestima, 70,0% promedio y 5,0% en alta autoestima. Asimismo se tiene en postest; 20,0% en baja autoestima, 75,0% en promedio, y 5,0% con alta autoestima. No se nota diferencia significativa entre los resultados.

Tabla 4

Resultados de la dimensión “social pares” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo control

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Baja Autoestima	6	30.0	2	10.0
Promedio	12	60.0	17	85.0
Alta Autoestima	2	10.0	1	5.0
Total	20	100	20	100

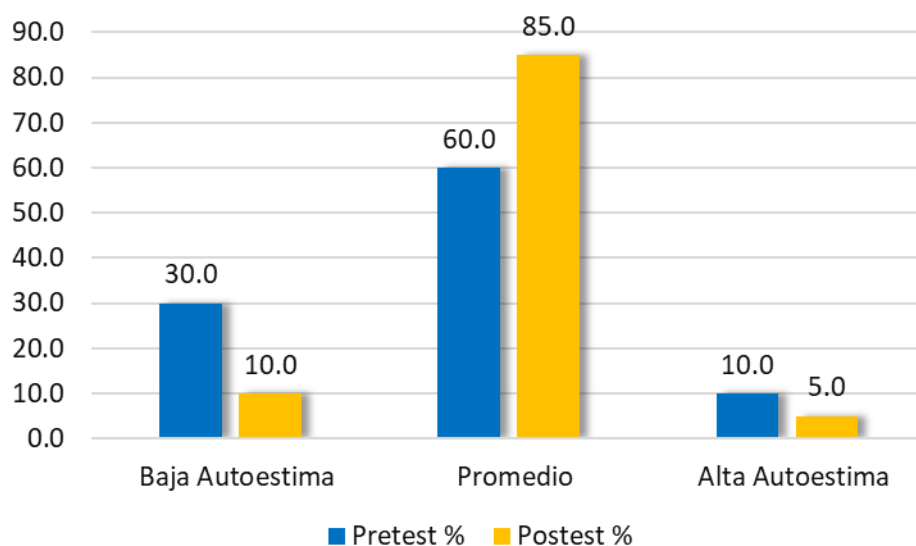


Figura 2. Resultados de la dimensión “social pares” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo control

En los resultados que se muestran en la tabla 4 y figura 2 se tiene la evaluación de la dimensión “social pares” de la autoestima en estudiantes del grupo control, donde en el pretest se tiene 30,0% con baja autoestima, 60,0% promedio y 10,0% en alta autoestima. Asimismo se tiene en postest; 10,0% en baja autoestima, 85,0% en promedio, y 5,0% con alta autoestima. No se nota diferencia significativa entre los resultados.

Tabla 5
Resultados de la dimensión “hogar padres” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo control

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Baja Autoestima	4	20.0	2	10.0
Promedio	13	65.0	16	80.0
Alta Autoestima	3	15.0	2	10.0
Total	20	100	20	100

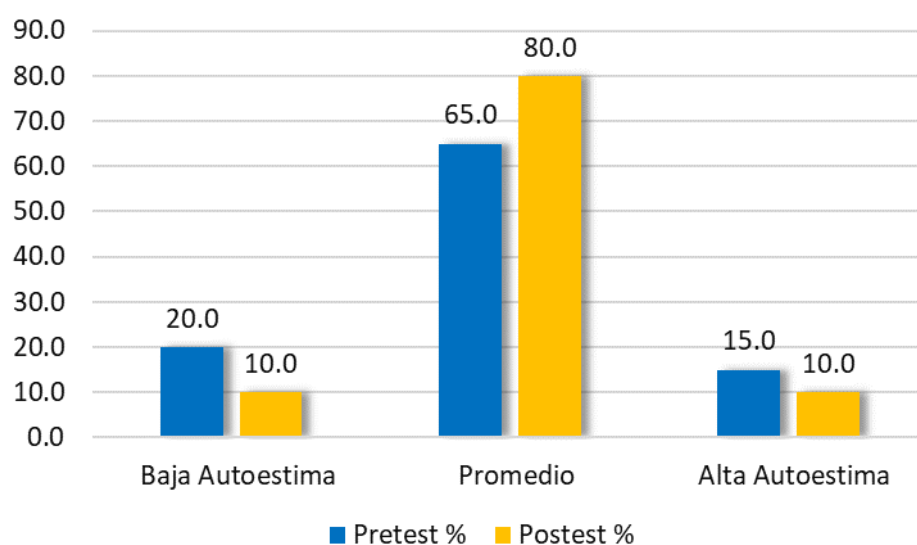


Figura 3. Resultados de la dimensión “hogar padres” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo control.

En los resultados que se muestran en la tabla 5 y figura 3 se tiene la evaluación de la dimensión “hogar padres” de la autoestima en estudiantes del grupo control, donde en el pretest se tiene 20,0% con baja autoestima, 65,0% promedio y 15,0% en alta autoestima. Asimismo se tiene en postest; 10,0% en baja autoestima, 80,0% en promedio, y 10,0% con alta autoestima. No se nota diferencia significativa entre los resultados.

Tabla 6

Resultados de la dimensión “escuela” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo control

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Baja Autoestima	7	35.0	7	35.0
Promedio	11	55.0	12	60.0
Alta Autoestima	2	10.0	1	5.0
Total	20	100	20	100

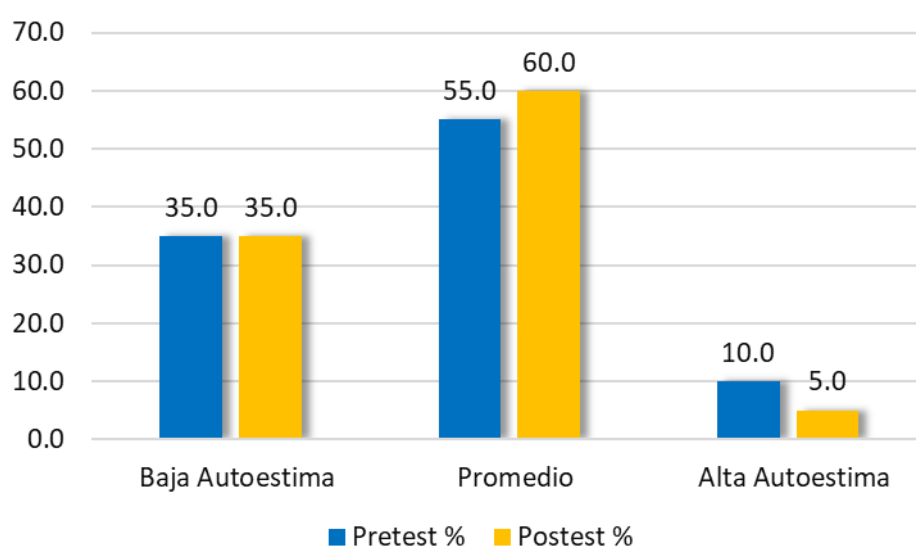


Figura 4. Resultados de la dimensión “escuela” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo control

En los resultados que se muestran en la tabla 6 y figura 4 se tiene la evaluación de la dimensión “escuela” de la autoestima en estudiantes del grupo control, donde en el pretest se tiene 35,0% con baja autoestima, 55,0% promedio y 10,0% en alta autoestima. Asimismo se tiene en postest; 35,0% en baja autoestima, 60,0% en promedio, y 5,0% con alta autoestima. No se nota diferencia significativa entre los resultados.

Tabla 7
Resultados de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Baja Autoestima	4	20.0	0	0.0
Promedio	15	75.0	19	95.0
Alta Autoestima	1	5.0	1	5.0
Total	20	100	20	100

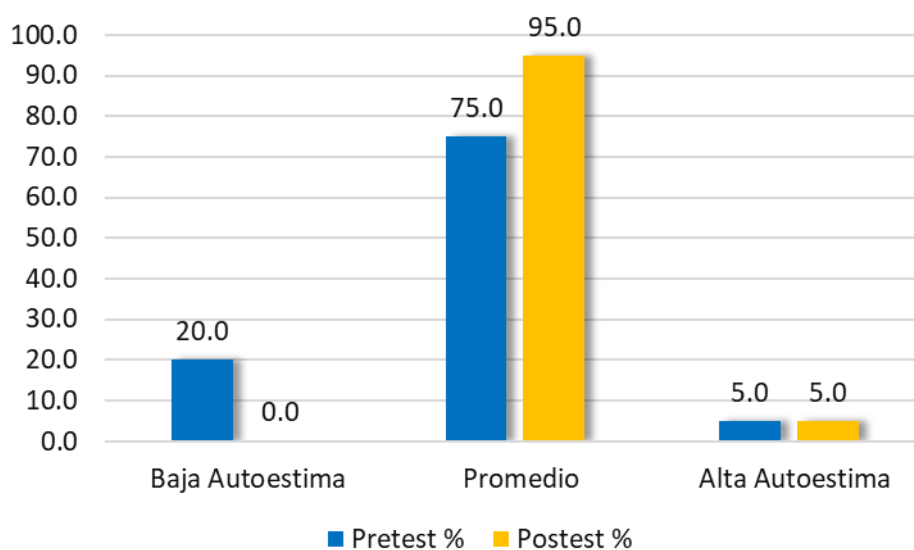


Figura 5. Resultados de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021

En los resultados que se muestran en la tabla 7 y figura 5 se tiene la evaluación de la autoestima en estudiantes del grupo control, donde en el pretest se tiene 20,0% con baja autoestima, 75,0% promedio y 5,0% en alta autoestima. Asimismo se tiene en postest; 0,0% en baja autoestima, 95,0% en promedio, y 5,0% con alta autoestima. No se nota diferencia significativa entre los resultados.

Resultados del grupo experimental

Tabla 8

Resultados de la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo experimental.

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Baja Autoestima	5	27.8	2	11.1
Promedio	12	66.7	11	61.1
Alta Autoestima	1	5.6	5	27.8
Total	18	100	18	100

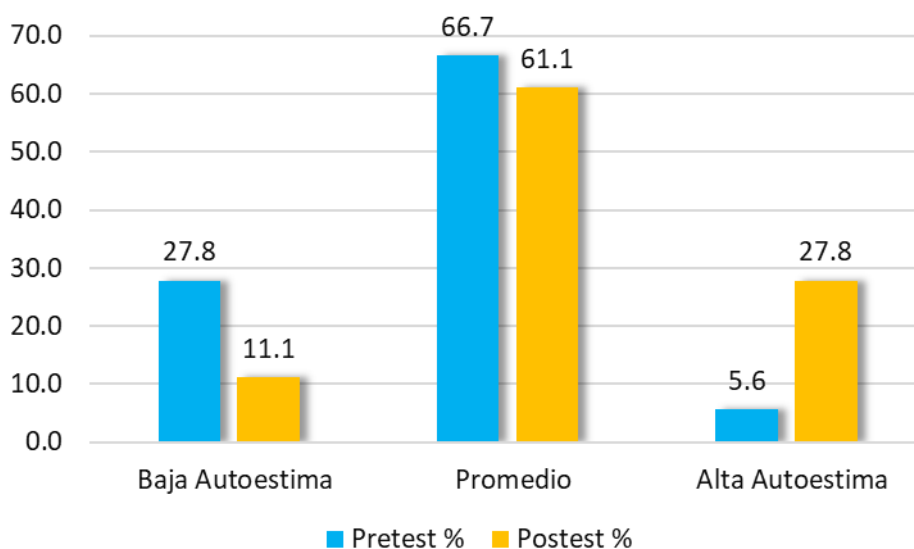


Figura 6. Resultados de la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo experimental.

En los resultados que se muestran en la tabla 8 y figura 6 se tiene la evaluación de la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en estudiantes del grupo experimental, donde en el pretest se tiene 27,8% con baja autoestima, 66,7% promedio y 5,6% en alta autoestima. Asimismo se tiene en postest; 11,1% en baja autoestima, 61,1% en promedio, y 27,8% con alta autoestima. Se nota diferencia significativa entre los resultados.

Tabla 9

Resultados de la dimensión “social pares” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo experimental.

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Baja Autoestima	6	33.3	1	5.6
Promedio	11	61.1	11	61.1
Alta Autoestima	1	5.6	6	33.3
Total	18	100	18	100

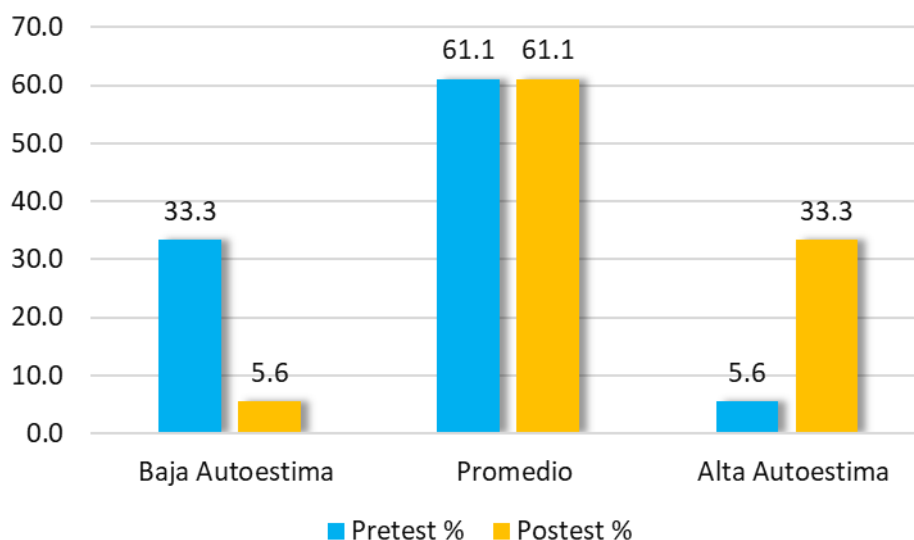


Figura 7. Resultados de la dimensión “social pares” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo experimental.

En los resultados que se muestran en la tabla 9 y figura 7 se tiene la evaluación de la dimensión “social pares” de la autoestima en estudiantes del grupo experimental, donde en el pretest se tiene 33,3% con baja autoestima, 61,1% promedio y 5,6% en alta autoestima. Asimismo se tiene en postest; 5,6% en baja autoestima, 61,1% en promedio, y 33,3% con alta autoestima. Se nota diferencia significativa entre los resultados.

Tabla 10

Resultados de la dimensión “hogar padres” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo experimental.

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Baja Autoestima	4	22.2	1	5.6
Promedio	12	66.7	12	66.7
Alta Autoestima	2	11.1	5	27.8
Total	18	100	18	100

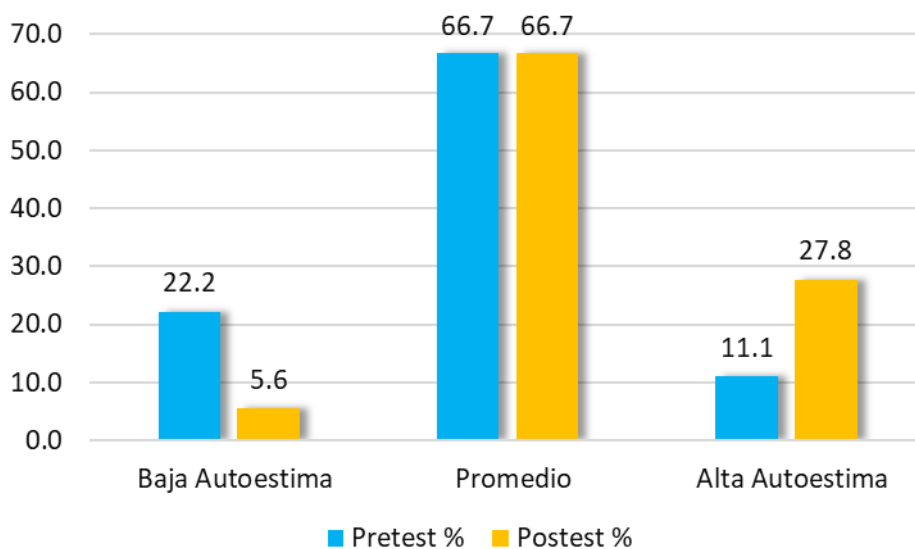


Figura 8. Resultados de la dimensión “hogar padres” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo experimental.

En los resultados que se muestran en la tabla 10 y figura 8 se tiene la evaluación de la dimensión “hogar padres” de la autoestima en estudiantes del grupo experimental, donde en el pretest se tiene 22,2% con baja autoestima, 66,7% promedio y 1,1% en alta autoestima. Asimismo se tiene en postest; 5,6% en baja autoestima, 66,7% en promedio, y 27,8% con alta autoestima. Se nota diferencia significativa entre los resultados.

Tabla 11
Resultados de la dimensión “escuela” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021-Grupo experimental.

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Baja Autoestima	11	61.1	2	11.1
Promedio	7	38.9	14	77.8
Alta Autoestima	0	0.0	2	11.1
Total	18	100	18	100

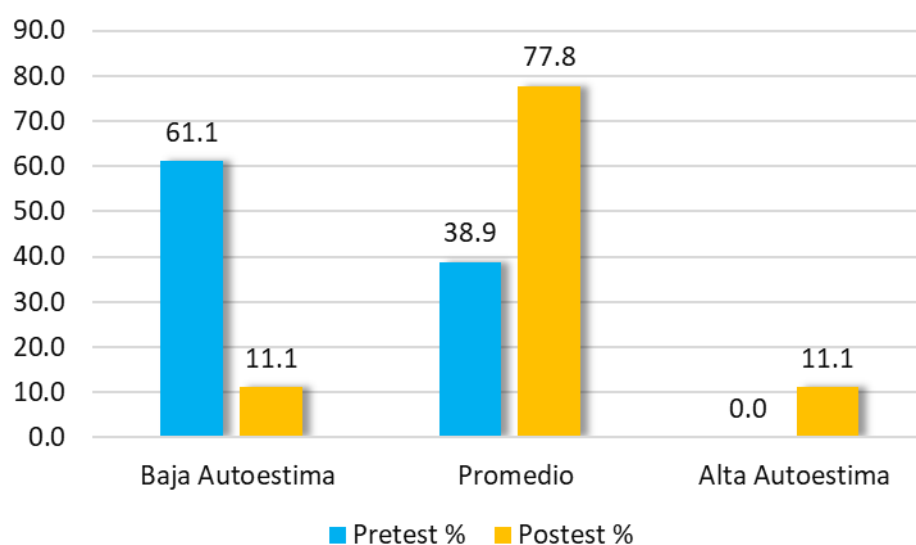


Figura 9. Resultados de la dimensión “escuela” de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021-Grupo experimental.

En los resultados que se muestran en la tabla 11 y figura 9 se tiene la evaluación de la dimensión “escuela” de la autoestima en estudiantes del grupo experimental, donde en el pretest se tiene 61,1% con baja autoestima, 38,9% promedio y 0,0% en alta autoestima. Asimismo se tiene en postest; 11,1% en baja autoestima, 77,8% en promedio, y 11,1% con alta autoestima. Se nota diferencia significativa entre los resultados.

Tabla 12

Resultados de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo experimental.

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Baja Autoestima	7	38.9	0	0.0
Promedio	11	61.1	13	72.2
Alta Autoestima	0	0.0	5	27.8
Total	18	100	18	100

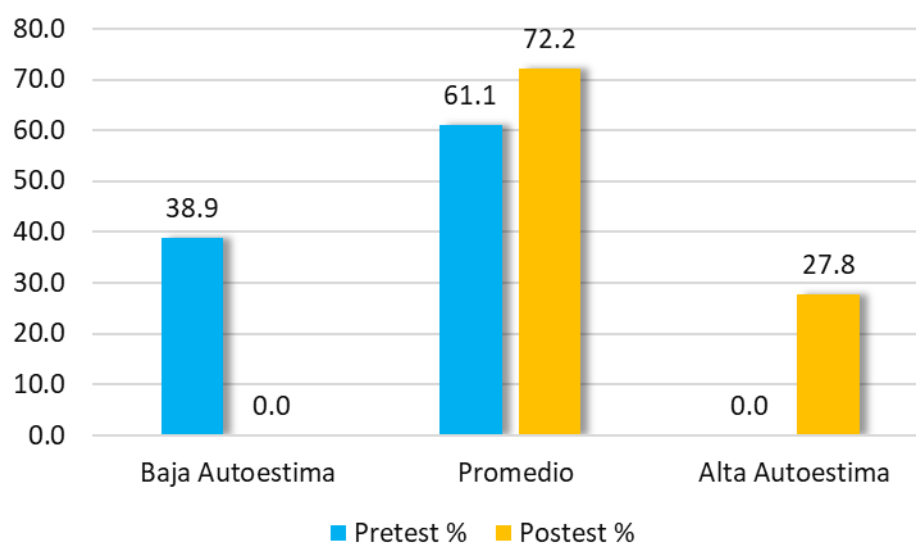


Figura 10. Resultados de la autoestima en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021- Grupo experimental.

En los resultados que se muestran en la tabla 12 y figura 10 se tiene la evaluación de la autoestima en estudiantes del grupo experimental, donde en el pretest se tiene 38,9% con baja autoestima, 61,1% promedio y 0,0% en alta autoestima. Asimismo se tiene en postest; 0,0% en baja autoestima, 72,2% en promedio, y 27,8% con alta autoestima. Se nota diferencia significativa entre los resultados.

4.2 Análisis inferencial

Hipótesis General

Ha: Los Juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Ho: Los Juegos cooperativos no mejoran la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

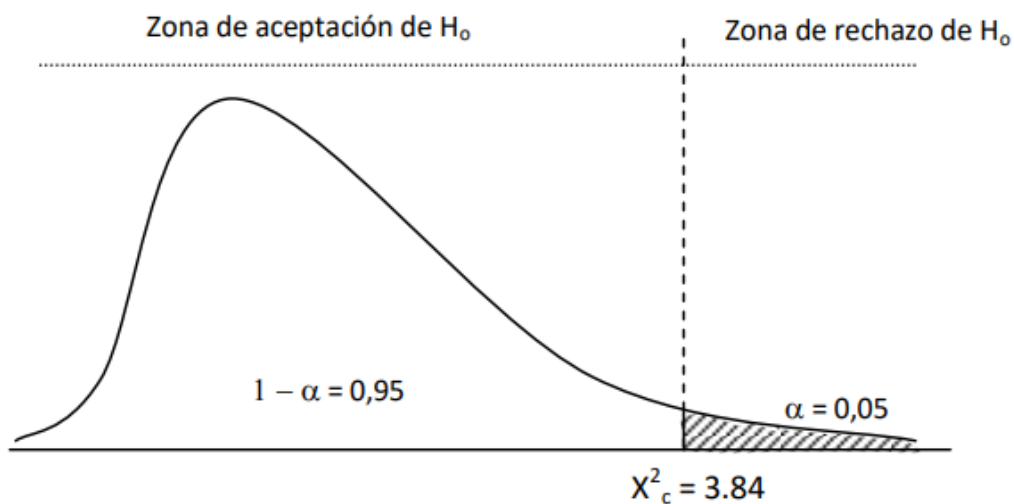
Ord	CONTROL		
	Pretest	Postest	
1	Baja autoestima	Promedio	+ D
2	Promedio	Promedio	
3	Promedio	Promedio	
4	Promedio	Promedio	
5	Promedio	Promedio	
6	Baja autoestima	Promedio	+ D
7	Promedio	Promedio	
8	Promedio	Promedio	
9	Promedio	Promedio	
10	Promedio	Promedio	
11	Baja autoestima	Promedio	+ D
12	Promedio	Promedio	
13	Promedio	Promedio	
14	Promedio	Promedio	
15	Promedio	Promedio	
16	Promedio	Promedio	
17	Alta autoestima	Promedio	- A
18	Promedio	Alta autoestima	+ D
19	Promedio	Promedio	
20	Baja autoestima	Promedio	+ D

A	1
D	5
A-D	-4
A+D	6
$\chi^2 =$	1.5

Ord	EXPERIMENTAL		
	Pretest	Postest	
1	Promedio	Promedio	
2	Baja autoestima	Promedio	+ D
3	Promedio	Alta autoestima	+ D
4	Promedio	Promedio	
5	Promedio	Promedio	
6	Promedio	Promedio	
7	Baja autoestima	Promedio	+ D
8	Baja autoestima	Promedio	+ D
9	Baja autoestima	Promedio	+ D
10	Promedio	Alta autoestima	+ D
11	Promedio	Alta autoestima	+ D
12	Promedio	Promedio	
13	Baja autoestima	Promedio	+ D
14	Baja autoestima	Promedio	+ D
15	Baja autoestima	Alta autoestima	+ D
16	Promedio	Promedio	
17	Promedio	Promedio	
18	Promedio	Alta autoestima	+ D

$$\chi^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

A	0
D	11
A-D	-11
A+D	11
$\chi^2 =$	9.09



Recorriendo a la tabla ji cuadrado, en ambos grupos, se tiene en el grupo experimental donde el valor de X^2 (9,09) es mayor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$), lo que no ocurre con el grupo control, donde X^2 (1,50) es menor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$). Entonces se rechaza la hipótesis nula en el grupo experimental y podemos afirmar que los Juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Hipótesis Específica 1

Ha: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Ho: Los juegos cooperativos no mejoran la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

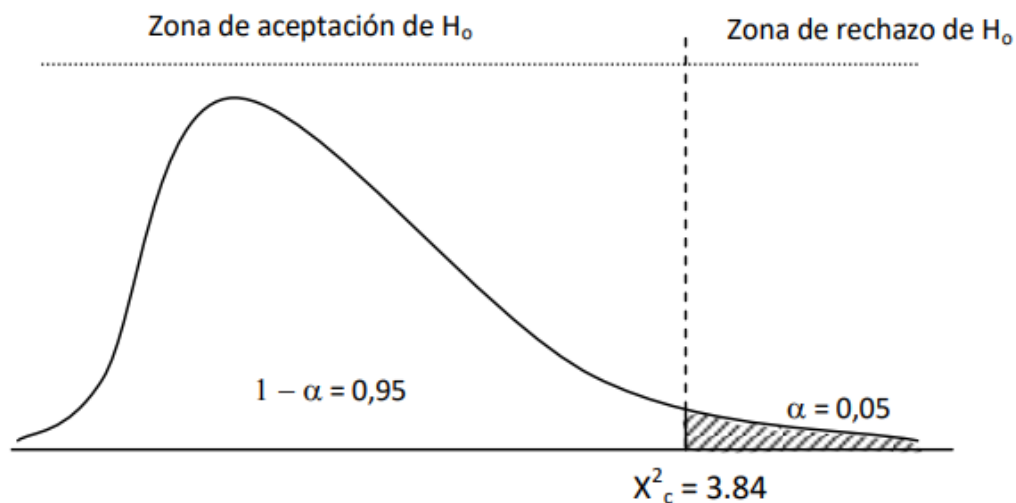
Ord	CONTROL			
	Pretest	Posttest		
1	Baja autoestima	Promedio	+	D
2	Promedio	Promedio		
3	Alta autoestima	Alta autoestima		
4	Baja autoestima	Baja autoestima		
5	Promedio	Promedio		
6	Baja autoestima	Baja autoestima		
7	Baja autoestima	Baja autoestima		
8	Promedio	Promedio		
9	Promedio	Promedio		
10	Promedio	Promedio		
11	Baja autoestima	Promedio	+	D
12	Promedio	Promedio		
13	Promedio	Promedio		
14	Promedio	Alta autoestima	+	D
15	Promedio	Promedio		
16	Promedio	Promedio		
17	Promedio	Promedio		
18	Promedio	Promedio		
19	Promedio	Promedio		
20	Promedio	Promedio		

Ord	EXPERIMENTAL			
	Pretest	Posttest		
1	Promedio	Promedio		
2	Promedio	Alta autoestima	+	D
3	Alta autoestima	Alta autoestima		
4	Baja autoestima	Promedio	+	D
5	Promedio	Promedio		
6	Promedio	Promedio		
7	Baja autoestima	Promedio	+	D
8	Baja autoestima	Promedio	+	D
9	Promedio	Promedio		
10	Promedio	Promedio		
11	Promedio	Alta autoestima	+	D
12	Promedio	Promedio		
13	Baja autoestima	Baja autoestima		
14	Promedio	Promedio		
15	Promedio	Alta autoestima	+	D
16	Baja autoestima	Baja autoestima		
17	Promedio	Promedio		
18	Promedio	Alta autoestima	+	D

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

A	0
D	3
A-D	-3
A+D	3
$X^2 =$	1,33

A	0
D	7
A-D	-7
A+D	7
$X^2 =$	5,14



Recorriendo a la tabla ji cuadrado, en ambos grupos, se tiene en el grupo experimental donde el valor de X^2 (5,14) es mayor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$), lo que no ocurre con el grupo control, donde X^2 (1,33) es menor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$). Entonces se rechaza la hipótesis nula en el grupo experimental y podemos afirmar que los juegos cooperativos mejoran la dimensión "sí mismo general" de la autoestima en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Hipótesis Específica 2

Ha: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “social pares” de la autoestima en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Ho: Los juegos cooperativos no mejoran la dimensión “social pares” de la autoestima en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

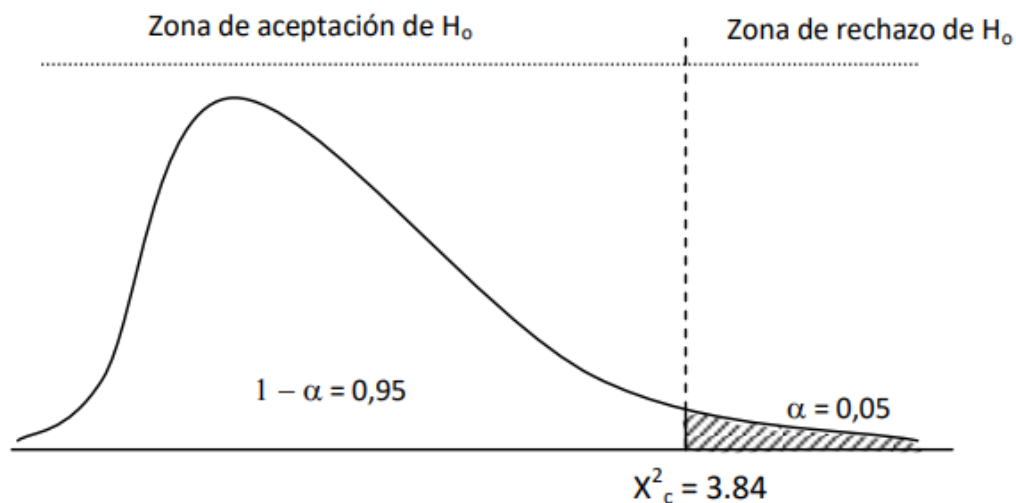
Ord	CONTROL			
	Pretest	Postest		
1	Baja autoestima	Baja autoestima		
2	Baja autoestima	Baja autoestima		
3	Promedio	Promedio		
4	Promedio	Promedio		
5	Baja autoestima	Promedio	+	D
6	Promedio	Promedio		
7	Promedio	Promedio		
8	Promedio	Promedio		
9	Promedio	Promedio		
10	Promedio	Promedio		
11	Baja autoestima	Promedio	+	D
12	Promedio	Promedio		
13	Promedio	Promedio		
14	Promedio	Promedio		
15	Promedio	Promedio		
16	Alta autoestima	Promedio	-	A
17	Alta autoestima	Alta autoestima		
18	Promedio	Promedio		
19	Promedio	Promedio		
20	Baja autoestima	Promedio	+	D

A	1
D	3
A-D	-2
A+D	4
$X^2 =$	0,25

Ord	EXPERIMENTAL			
	Pretest	Postest		
1	Promedio	Promedio		
2	Baja autoestima	Promedio	+	D
3	Promedio	Alta autoestima	+	D
4	Promedio	Promedio		
5	Promedio	Alta autoestima	+	D
6	Promedio	Alta autoestima	+	D
7	Baja autoestima	Promedio	+	D
8	Baja autoestima	Promedio	+	D
9	Baja autoestima	Promedio	+	D
10	Promedio	Alta autoestima	+	D
11	Promedio	Alta autoestima	+	D
12	Promedio	Promedio		
13	Baja autoestima	Promedio	+	D
14	Baja autoestima	Baja autoestima		
15	Promedio	Promedio		
16	Promedio	Promedio		
17	Promedio	Promedio		
18	Alta autoestima	Alta autoestima		

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

A	0
D	10
A-D	-10
A+D	10
$X^2 =$	8,10



Recorriendo a la tabla ji cuadrado, en ambos grupos, se tiene en el grupo experimental donde el valor de X^2 (8,10) es mayor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$), lo que no ocurre con el grupo control, donde X^2 (0,25) es menor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$). Entonces se rechaza la hipótesis nula en el grupo experimental y podemos afirmar que los juegos cooperativos mejoran la dimensión “social pares” de la autoestima en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Hipótesis Específica 3

Ha: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “hogar padres” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Ho: Los juegos cooperativos no mejoran la dimensión “hogar padres” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

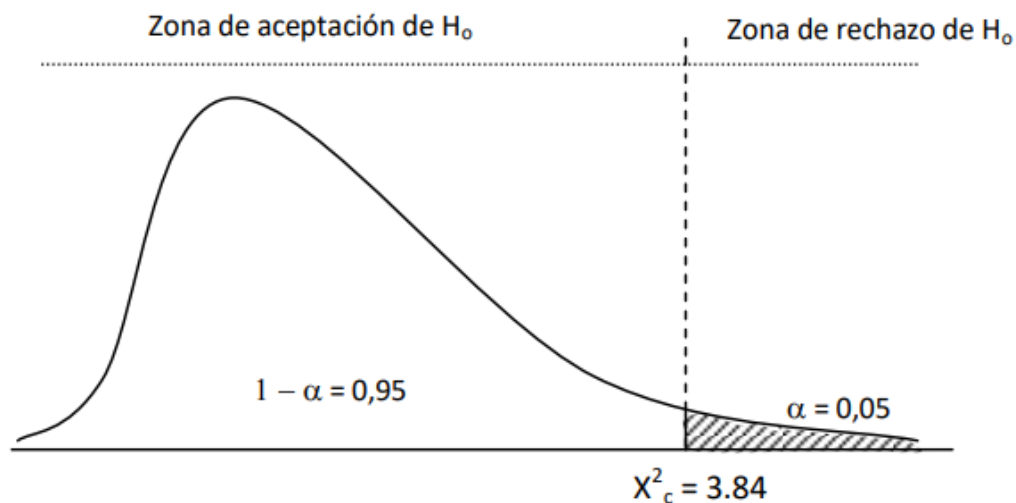
Ord	CONTROL			
	Pretest	Postest		
1	Promedio	Promedio		
2	Promedio	Promedio		
3	Alta autoestima	Alta autoestima		
4	Promedio	Promedio		
5	Promedio	Promedio	+	D
6	Promedio	Promedio		
7	Promedio	Promedio		
8	Promedio	Promedio		
9	Promedio	Promedio		
10	Promedio	Promedio		
11	Baja autoestima	Promedio	+	D
12	Promedio	Promedio		
13	Baja autoestima	Baja autoestima		
14	Promedio	Promedio		
15	Promedio	Promedio		
16	Promedio	Promedio	-	A
17	Alta autoestima	Promedio		
18	Alta autoestima	Alta autoestima		
19	Baja autoestima	Promedio		
20	Baja autoestima	Baja autoestima	+	D

A	1
D	3
A-D	-2
A+D	4
X² =	0,25

Ord	EXPERIMENTAL			
	Pretest	Postest		
1	Baja autoestima	Baja autoestima		
2	Promedio	Promedio		
3	Alta autoestima	Alta autoestima		
4	Promedio	Promedio		
5	Promedio	Promedio		
6	Promedio	Promedio		
7	Baja autoestima	Promedio	+	D
8	Baja autoestima	Promedio	+	D
9	Promedio	Promedio		
10	Promedio	Alta autoestima	+	D
11	Promedio	Promedio		
12	Promedio	Promedio		
13	Promedio	Promedio		
14	Promedio	Promedio		
15	Baja autoestima	Alta autoestima	+	D
16	Promedio	Promedio		
17	Promedio	Alta autoestima	+	D
18	Alta autoestima	Alta autoestima		

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

A	0
D	5
A-D	-5
A+D	5
X² =	3,20



Recorriendo a la tabla ji cuadrado, en ambos grupos, se tiene en el grupo experimental donde el valor de X^2 (3,20) es mayor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$), lo que no ocurre con el grupo control, donde X^2 (0,25) es menor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$). Entonces se rechaza la hipótesis nula en el grupo experimental y podemos afirmar que los juegos cooperativos mejoran la dimensión “hogar padres” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Hipótesis Específica 4

Ha: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “escuela” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

Ho: Los juegos cooperativos no mejoran la dimensión “escuela” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

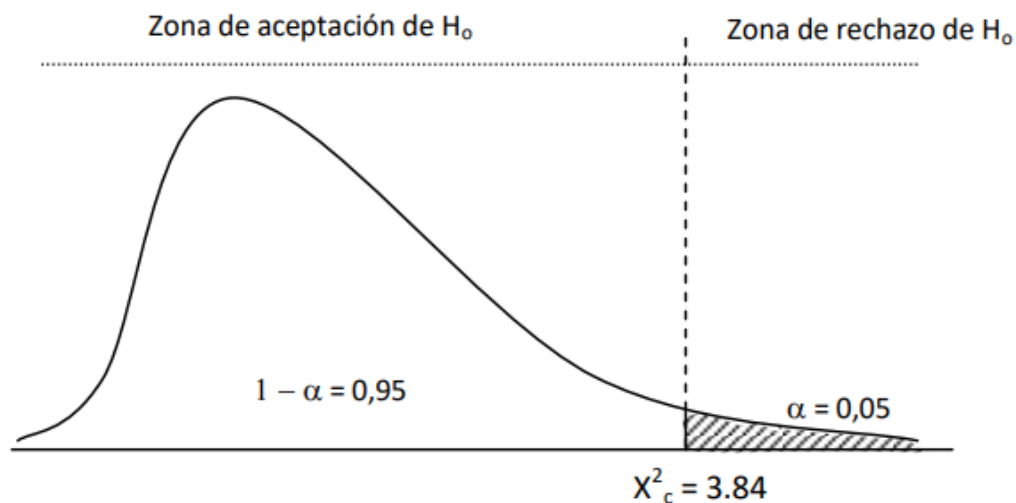
Ord	CONTROL			
	Pretest	Postest		
1	Promedio	Promedio		
2	Promedio	Promedio		
3	Promedio	Promedio		
4	Promedio	Baja autoestima	-	A
5	Promedio	Promedio		
6	Baja autoestima	Baja autoestima		
7	Promedio	Promedio		
8	Baja autoestima	Promedio	+	D
9	Promedio	Promedio		
10	Baja autoestima	Baja autoestima		
11	Baja autoestima	Baja autoestima		
12	Promedio	Baja autoestima	-	A
13	Promedio	Promedio		
14	Baja autoestima	Baja autoestima		
15	Baja autoestima	Baja autoestima		
16	Promedio	Promedio		
17	Alta autoestima	Promedio	-	A
18	Alta autoestima	Alta autoestima		
19	Promedio	Promedio		
20	Promedio	Promedio		

A	3
D	1
A-D	2
A+D	4
$\chi^2 =$	0,25

Ord	EXPERIMENTAL			
	Pretest	Postest		
1	Promedio	Promedio		
2	Baja autoestima	Promedio	+	D
3	Promedio	Promedio		
4	Promedio	Promedio		
5	Baja autoestima	Promedio	+	D
6	Baja autoestima	Baja autoestima		
7	Baja autoestima	Promedio	+	D
8	Baja autoestima	Promedio	+	D
9	Baja autoestima	Promedio	+	D
10	Baja autoestima	Baja autoestima		
11	Promedio	Alta autoestima	+	D
12	Promedio	Promedio		
13	Promedio	Promedio		
14	Baja autoestima	Promedio	+	D
15	Baja autoestima	Promedio	+	D
16	Promedio	Promedio		
17	Baja autoestima	Promedio	+	D
18	Baja autoestima	Alta autoestima	+	D

$$\chi^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

A	0
D	10
A-D	-10
A+D	10
$\chi^2 =$	8,1



Recorriendo a la tabla ji cuadrado, en ambos grupos, se tiene en el grupo experimental donde el valor de X^2 (8,10) es mayor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$), lo que no ocurre con el grupo control, donde X^2 (0,25) es menor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$). Entonces se rechaza la hipótesis nula en el grupo experimental y podemos afirmar que los juegos cooperativos mejoran la dimensión “escuela” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.

CAPITULO V

DISCUSIÓN

Según Velázquez (2002) las actividades cooperativas “son aquellas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando todos los mismos objetivos, independientemente del rol que desempeñen” así Bravo H. (2006) en su tesis “Aplicación del PEHIS para desarrollar Habilidades Sociales en los Niños del 5to grado de la I.E. Julio Benavides Sanguinetti – 2016”, concluye desarrollar las habilidades sociales, mejora las dificultades que se presentaban al momento de interactuar e interrelacionarse con los demás, así mismo cultivar valores como la cooperación, amistad, respeto, responsabilidad y honestidad. Como también Condezo et al. (2012) en su tesis: “Aplicación del programa de juegos infantiles para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 005, Huánuco - 2011”, concluye que al incorporar los juegos infantiles como estrategia metodológica, se han logrado efectos positivos, donde permitió que los alumnos del grupo experimental desarrollan eficientemente su socialización. Como también Pajuelo (1991) en su tesis “La importancia del juego en su educación del niño – Cerro de Pasco” concluye que el juego es recomendado para que el niño prepare su capacidad de actitudes para su futura vida social, por eso el juego, trabajo de aprendizaje hay una relación de complementación. Y también Mejía (2006) en su investigación: “El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares”, presenta a la Universidad de Antioquia de Colombia. Concluye que los juegos cooperativos son un medio efectivo para reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas, si se respeta cada uno de sus componentes (cooperación, participación, aceptación y no competencia). Asimismo, Parodi, F. (2011) en su investigación: ”Los juegos cooperativos como agente socializador” concluye que el éxito del aprendizaje cooperativo consiste en que todos y cada uno de los integrantes del grupo comprenda que la única manera de llegar a la meta, es buscando las soluciones de manera conjunta; es prioritario el dar al otro el espacio para expresar su opinión y ser verdaderamente escuchado, ayudar a quien lo necesite, dado que al adquirir los niños roles de tutores, al mismo tiempo que ofrecen su colaboración, también aprenden explicando.

Es así, que nuestra investigación se llega a concluir que luego de haber aplicado la estrategia, al evaluar la autoestima en estudiantes del grupo control, en el pretest se tiene 20,0% con baja autoestima, 75,0% promedio y 5,0% en alta autoestima. Asimismo se tiene en posttest; 0,0% en baja autoestima, 95,0% en promedio, y 5,0% con alta autoestima. No se nota diferencia significativa entre los resultados. Y en estudiantes del grupo experimental, en el pretest se tiene 38,9% con baja autoestima, 61,1% promedio y 0,0% en alta autoestima. Asimismo se tiene en posttest; 0,0% en baja autoestima, 72,2% en promedio, y 27,8% con alta autoestima. Se nota diferencia significativa entre los resultados. Y como conclusión se tiene que los juegos cooperativos mejoran la autoestima en los estudiantes del grupo experimental ($X^2 = 9,09$) a comparación de los estudiantes del grupo control ($X^2 = 1,50$) en la institución educativa Hipólito Unanue-Obas-2021. Lo que muestra que coinciden nuestros resultados, con los antecedentes que se han mencionado.

CONCLUSIONES

1. Los juegos cooperativos mejoran la autoestima en los estudiantes del grupo experimental ($X^2 = 9,09$) a comparación de los estudiantes del grupo control ($X^2 = 1,50$) en la institución educativa Hipólito Unanue-Obas-2021.
2. Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en los estudiantes del grupo experimental ($X^2 = 5,14$) a comparación de los estudiantes del grupo control ($X^2 = 1,33$) en la institución educativa Hipólito Unanue-Obas-2021.
3. Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “social pares” de la autoestima en los estudiantes del grupo experimental ($X^2 = 8,10$) a comparación de los estudiantes del grupo control ($X^2 = 0,25$) en la institución educativa Hipólito Unanue-Obas-2021.
4. Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “hogar padres” de la autoestima en los estudiantes del grupo experimental ($X^2 = 3,20$) a comparación de los estudiantes del grupo control ($X^2 = 0,25$) en la institución educativa Hipólito Unanue-Obas-2021.
5. Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “escuela” de la autoestima en los estudiantes del grupo experimental ($X^2 = 8,10$) a comparación de los estudiantes del grupo control ($X^2 = 0,25$) en la institución educativa Hipólito Unanue-Obas-2021.

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

1. Se recomienda a los docentes aplicar los juegos cooperativos en sus diferentes modalidades, en las diversas actividades que realicen con los estudiantes.
2. La dirección de la institución debe habilitar las áreas y recursos necesarios para aplicar los juegos colaborativos, en las sesiones de aprendizaje.
3. La dirección de la institución debe gestionar la capacitación en juegos o dinámicas grupales, en los docentes.
4. Los docentes deben compartir las experiencias de aplicar las dinámicas grupales, juegos colaborativos, actividades de fortalecimiento emocional, entre otros. Para que pueda ser aplicados en las diferentes áreas y mejorar los logros académicos en los estudiantes.
5. Los futuros investigadores deben estudiar sobre el desarrollo de dinámicas grupales, juegos colaborativos en diferentes áreas, actividades de fortalecimiento. Las que deben relacionarse con la motivación por el estudio, mejora de valores, actitudes y desarrollo de empatía en los estudiantes.,

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALARCÓN, T., García, R., y Vásquez, F. (2012). Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 "Niño Jesús" de la ciudad de Trujillo. Universidad Nacional de Trujillo.
- ALCANTARA, J. (1993). Como educar la autoestima, edit. CEAC S.A.
- ARDILA, A. (1992). Psicofisiológica de los procesos complejos. Edit. Trillas.
- BALADIER, G. (1997). El Desorden. Ed: Gedisa.
- BRANDEN, N. (1989). El poder de la autoestima.
- BERNALDO, M. (2012). Psicomotricidad (guía de evaluación e intervención) Edición. Pirámide.
- BERRUEZO, P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. Edición Bottini, Psicomotricidad: prácticas y conceptos. España.
- BRUNER, J. (1996) Realidad Mental y Mundos Posibles. Gedisa.
- CARROLL, L. (1987) El Juego de la Lógica. Alianza Editorial.
- CALERO, M. (1998). Educar Jugando, Edit. San Marcos.
- CURIE, M. (1997). La Autoestima y su importancia, Edit. San Marcos, E.I.R.L.
- CRESPO, C. (2014). El juego cooperativo como transmisor de actitudes y valores positivos.
- ESPINOZA, H. (2006). La Autoestima en la actualidad. Ed. EH.
- GONZALES C., Wilfredo. (2000). El niño y el juego.
- GONZALES Y SOTIL, W. (2011). El juego, el teatro y la poesía.
- HERNÁNDEZ, L., y MADERO, O. (2007). El aprendizaje cooperativo como metodología de trabajo en educación física.
- HARRIS, R. (1998). Como desarrollar la Autoestima en los niños. Edit. Santillana.
- HERNÁNDEZ, R. (1997). Metodología de la Investigación. Editorial Mc Graw Hill.
- LABINOWICZ. (1998). Introducción a Piaget: pensamiento, aprendizaje, enseñanza.

- LOBERA, J. (2010). Guía de psicomotricidad y educación física. Consejo Nacional de Fomento Educativo.
- MATURANA, H. y VERDEN Z. (2000). Amor y juego. Santiago de Chile: Talleres.
- MASLOW, A. (1998). El hombre autorrealizado. Kairós.
- MARTIN, G., y PENO, S. (2012). Juegos cooperativos para educadores de la teoría a la práctica. Editorial Grupo 5.
- MEECE, J. (2000). Desarrollo del niño y del adolescente para educadores. McGraw Hill.
- MIRANDA, C. (2005). La autoestima profesional: una competencia mediadora para la innovación en las prácticas pedagógicas. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación
- NATHANIEL B. (1990). Cómo mejorar su autoestima. Ediciones Paidós Ibérica.
- NAVAS J. (1993). La Autoestima y su importancia, Edit. Limusa.

ANEXOS

1. Matriz de consistencia
2. Consentimiento informado
3. Instrumentos
4. Validación del instrumento por jueces

ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. HIPÓLITO UNANUE-OBAS-2021

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES		METODOLOGÍA
			VARIABLES	DIMENSIONES	
<p>Problema General ¿Qué efecto tendrá al aplicar los Juegos cooperativos en la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021?</p> <p>Problemas Específicos P1: ¿Qué efecto tendrá al aplicar los juegos cooperativos mejoran la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021? P2: ¿Qué efecto tendrá al aplicar los juegos cooperativos mejoran la dimensión “social pares” de la autoestima en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021? P3: ¿Qué efecto tendrá al aplicar los juegos cooperativos mejoran la dimensión “hogar padres” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021? P4: ¿Qué efecto tendrá al aplicar los juegos cooperativos mejoran la dimensión “escuela” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021?</p>	<p>Objetivo General Evaluar si al aplicar los Juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.</p> <p>Objetivos Específicos O1: Determinar si los juegos cooperativos mejoran la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021. O2: Estimar si los juegos cooperativos mejoran la dimensión “social pares” de la autoestima en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021. O3: Conocer si los juegos cooperativos mejoran la dimensión “hogar padres” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021. O4: Calcular si los juegos cooperativos mejoran la dimensión “escuela” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.</p>	<p>Hipótesis General Los Juegos cooperativos mejoran la autoestima de los estudiantes del Sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.</p> <p>Hipótesis Específica H1: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “sí mismo general” de la autoestima en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021. H2: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “social pares” de la autoestima en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021. H3: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “hogar padres” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021. H4: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión “escuela” de la autoestima de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E. Hipólito Unanue-Obas-2021.</p>	<p>Variable 1 Juegos cooperativos</p>		<p>Tipo de investigación El tipo de investigación aplicada</p> <p>Nivel de la investigación nivel de investigación Cuantitativa</p> <p>Técnicas. Cuestionario</p> <p>Instrumentos Cuestionario Coopersmith</p> <p>Población La población estuvo compuesta por 38 estudiantes del sexto grado de primaria.</p> <p>Muestra La muestra estuvo compuesta por todos los estudiantes (38) agrupados en dos grupos: Grupo control con 20 estudiantes y grupo experimental con 18 estudiantes</p>
			<p>Variable 2 Autoestima</p>	<p>Sí mismo general Social pares Hogar padres Escuela</p>	

ANEXO 2. Instrumentos
TEST DE AUTOESTIMA ESCOLAR (COOPERSMITH)

Nombre: Edad:

Anote Verdadero o Falso según su criterio

ORD	ITEMS	VERDADERO	FALSO
1	Las cosas mayormente no me preocupan		
2	Me es difícil hablar frente a la clase		
3	Hay muchas cosas sobre mí mismo que cambiaría si pudiera		
4	Puedo tomar decisiones sin dificultades		
5	Soy una persona muy divertida		
6	En mi casa me molesto muy fácilmente		
7	Me toma bastante tiempo acostumbrarme a algo nuevo		
8	Soy conocido entre los chicos de mi edad		
9	Mis padres mayormente toman en cuenta mis sentimientos		
10	Me rindo fácilmente		
11	Mis padres esperan mucho de mí		
12	Es bastante difícil ser "Yo mismo"		
13	Mi vida está llena de problemas		
14	Los chicos mayormente aceptan mis ideas		
15	Tengo una mala opinión acerca de mí mismo		
16	Muchas veces me gustaría irme de mi casa		
17	Mayormente me siento fastidiado en la escuela		
18	Físicamente no soy tan simpático como la mayoría de las personas		
19	Si tengo algo que decir, generalmente lo digo		
20	Mis padres me comprenden		
21	La mayoría de las personas caen mejor de lo que yo caigo		
22	Mayormente siento como si mis padres estuvieran presionándome		
23	Me siento desanimado en la escuela		
24	Desearía ser otra persona		
25	No se puede confiar en mí		
26	Nunca me preocupo de nada		
27	Estoy seguro de mí mismo		
28	Me aceptan fácilmente en un grupo		
29	Mis padres y yo nos divertimos mucho juntos		
30	Paso bastante tiempo soñando despierto		
31	Desearía tener menos edad que la que tengo		
32	Siempre hago lo correcto		
33	Estoy orgulloso de mi rendimiento en la escuela		
34	Alguien siempre tiene que decirme lo que debo hacer		
35	Generalmente me arrepiento de las cosas que hago		
36	Nunca estoy contento		
37	Estoy haciendo lo mejor que puedo		
38	Generalmente puedo cuidarme solo		
39	Soy bastante feliz		
40	Preferiría jugar con los niños más pequeños que yo		
41	Me gustan todas las personas que conozco		

42	Me gusta mucho cuando me llaman a la pizarra		
43	Me entiendo a mí mismo		
44	nadie me presta mucha atención en casa		
45	Nunca me resonarán		
46	No me está yendo tan bien en la escuela como yo quisiera		
47	Puedo tomar una decisión y mantenerla		
48	Realmente no me gusta ser un niño		
49	No me gusta estar con otras personas		
50	Nunca soy tímido		
51	Generalmente me avergüenzo de mí mismo		
52	Los chicos generalmente se la agarran conmigo		
53	Siempre digo la verdad		
54	Mis profesores me hacen sentir que no soy lo suficientemente capaz		
55	No me importa lo que me pase		
56	Soy un fracaso		
57	Me fastidio fácilmente cuando me llaman la atención		
58	Siempre se lo que debo decir a las personas.		

PAUTA DE CORRECCIÓN

Pregunta	Igual que Yo (A)	Distinto a Mi (B)
1	G	
2	G	
3		G
4	S	
5	H	
6	M	
7		E
8		G
9		G
10	G	
11	S	
12		H
13	M	
14	E	
15		G
16		G
17		G
18	S	
19	H	
20	M	
21	E	
22		G
23	G	
24	G	
25		S
26		H
27	M	
28	E	
29	G	

Pregunta	Igual que Yo (A)	Distinto a Mi (B)
30		G
31		G
32	S	
33		H
34	M	
35		E
36	G	
37		G
38		G
39		S
40		H
41	M	
42		E
43		G
44		G
45	G	
46		S
47	H	
48	M	
49		E
50		G
51		G
52		G
53		S
54		H
55	M	
56		E
57		G
58		G

G : Sí mismo general

S : Social pares

H : Hogar padres

E : Escuela

M : Mentira

NOTA BIOGRÁFICA

“Liberato León Cipriano, nació el 17 de agosto de 1991 en el distrito de Obas provincia de Yarowilca. Es hijo de Edilberto León Cabello y de Toribia Cipriano Hipolo, estudio su nivel primario en la IE. Villa de Manta y nivel secundaria en la I.E. “Hipólito Unanue”- Obas. Se licenció en Primaria en el año 2015, por la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. En el año 2018 inició a estudiar su segunda especialidad en Educación Física en la UNHEVAL. Sus inicios como docente lo realizaron en Escuelas Estatales de la provincia de Yarowilca desde el año 2018. Actualmente se encuentra trabajando como docente en primaria en las IE. Estatales.

LIBERATO LEÓN CIPRIANO

DOCENTE



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTICUATRO** días del mes de **OCTUBRE** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N° 2086-2022-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **20 de octubre del año dos mil veintidós**:

Dr. Lolo PÉREZ NAUPAY	PRESIDENTE
Dr. Omar CONTRERAS CANTO	SECRETARIO
Mg. Jacobo RAMIREZ MAYS	VOCAL
Mg. Miguel PINEDA CLAUDIO	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Agustín Rufino ROJAS FLORES**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**; **Sr(a): Liberato LEON CIPRIANO** procedió a sustentar su Tesis titulada: **LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. HIPÓLITO UNANUE-OBAS-2021**, inició el proceso de sustentación a las 13:00 horas y concluyó a las 14:45 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

Quedando el/la aspirante con la nota de: dieciséis..... (16), por lo que se declara..... APROBADO..... por UNANIMIDAD

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.


PRESIDENTE
DNI N° 22516259


SECRETARIO
DNI N° 20904632


VOCAL
DNI N° 22516259



“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



RESOLUCIÓN N° 0365-2021-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 07 de abril de 2021

CONSIDERANDO:

Que con Resolución N° 077-2020-UNHEVAL-CEU, de fecha 11/12/20 recibida vía correo electrónico se proclama y acredita a partir del 14 de diciembre de 2020 hasta el 13 de diciembre de 2024, como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación al Dr. **Ciro Ángel LAZO SALCEDO**;

Que con Resolución de Consejo Universitario N° 1538-2020-UNHEVAL de fecha 14/09/20, se aprueba el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco, estableciendo en el Art. 37° *El interesado que va obtener el título profesional o el profesional que va obtener el título de segunda especialidad profesional, por la modalidad de tesis, debe solicitar al Decano de la Facultad mediante solicitud en el último año de estudios la designación de un Asesor de Tesis, adjuntando un (01) ejemplar del Proyecto de Tesis cuantitativa, cualitativa o mixto, aprobado en el desarrollo de la asignatura de tesis o similar, con el visto bueno del docente. Previamente deberá contar con la constancia de Exclusividad del tema que será expedida y remitido por la Unidad de Investigación de la Facultad;*

Que mediante Constancia N° 0126-2021-UNHEVAL-FCE/UI, recibido el día 05/04/21 el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, remite la constancia de exclusividad y designación de asesor del Proyecto de Tesis titulada: **LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. HIPÓLITO UNANUE-OBAS-2021**, presentada por el estudiante **Liberato LEON CIPRIANO**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física** y contando con la autorización del **Dr. Agustín Rufino ROJAS FLORES**;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° **DESIGNAR** al **Dr. Agustín Rufino ROJAS FLORES** como Asesor de Tesis titulada: **LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. HIPÓLITO UNANUE-OBAS-2021**, presentada por el estudiante **Liberato LEON CIPRIANO** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución al interesado para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.


Dr. **Ciro Ángel Lazo Salcedo**
DECANO

C.c.
Asesor/Interesado/Archivo



CONSTANCIA N° 0061-2022-UNHHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

➤ LEÓN CIPRIANO Liberato

Autor del borrador de la tesis, titulado:

LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. HIPÓLITO UNANUE - OBAS-2021. Programa de Segunda Especialidad Profesional con mención en Educación Física

Ha obtenido, un reporte de similitud general del 9%/25% con el aplicativo TURNITIN, porcentaje de similitud permitido, para tesis de segunda especialidad. En consecuencia, es APTO. Se adjunta el reporte de similitud.

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 20 de abril de 2022



Dr. Zósimo Pedro Jacha Ayala
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL TRABAJO

LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN

AUTOR

Liberato LEÓN CIPRIANO

RECUENTO DE PALABRAS

14480 Words

RECUENTO DE CARACTERES

74986 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

70 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.5MB

FECHA DE ENTREGA

Apr 20, 2022 8:13 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Apr 20, 2022 8:16 AM GMT-5

● 9% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 20 palabras)
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado		Segunda Especialidad	X	Posgrado:	Maestría		Doctorado
-----------------	--	-----------------------------	---	------------------	----------	--	-----------

Pregrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Nombre del programa	EDUCACIÓN FÍSICA
Título que Otorga	TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

Posgrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Apellidos y Nombres:	LEÓN CIPRIANO, LIBERATO							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	929042914
Nro. de Documento:	47250942				Correo Electrónico:	Liberatoleon91@gmail.com		

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:			

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:			

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos** según **DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO					
Apellidos y Nombres:	ROJAS FLORES, AGUSTÍN RUFINO			ORCID ID:	0002-4023-185			
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de documento:	22674143

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los **Apellidos y Nombres** completos según **DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	Mg. Pineda Claudio, Miguel
Secretario:	Dr. Contreras Canto, Omar
Vocal:	Mg. Ramírez Mays Jacobo
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. HIPÓLITO UNANUE-OBAS-2021
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.



6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2022
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis Formato Artículo
	Trabajo de Investigación	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional
	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>	Otros (especifique modalidad)
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	JUEGOS	COOPERATIVOS	AUTOESTIMA
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	<input checked="" type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*)
	Con Periodo de Embargo (*)	<input type="checkbox"/>	Fecha de Fin de Embargo:
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):	SI	<input type="checkbox"/>	NO <input checked="" type="checkbox"/>
Información de la Agencia Patrocinadora:			

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.

7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	LEÓN CIPRIANO, LIBERATO		Huella Digital
DNI:	47250942		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 15-02-2023			